Ned Snell

Crearea paginilor WEB

Traducere de Marius Moldovan

130181
B.C.U. - IASI

Teora

Titlul original: Teach Yourself to Create Web Pages in 24 Hours

Copyright © 2001, 2000 Teora
Toate drepturile asupra versiunii în limba română aparţin Editurii **Teora**.
Reproducerea integrală sau parţială a textului sau a ilustraţiilor din această carte este posibilă numai cu acordul prealabil scris al Editurii **Teora**.

Authorized translation from the English language edition published by SAMS Publishing.
Copyright © 1999
All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.
Romanian language edition published by Teora Publishing.
Copyright © 1999

Teora
Calea Moşilor nr. 211, sector 2, Bucureşti
Fax: 01/210.38.28
e-mail: teora@teora.kappa.ro

Teora – Cartea prin poştă
CP 79 – 30, cod 72450 Bucureşti, România
Tel: 01/252.14. 31
e-mail: cpp@teora.kappa.ro

Copertă: Gheorghe Popescu
Tehnoredactare: Marius Stuparu
Director Editorial: Diana Rotaru

Preşedinte: Teodor RĂDUCANU

NOT 4589 CAL CREAREA PAGINILOR WEB
ISBN: 973-20-0512-2

Printed in Romania

Cuprins

Introducere 7

PARTEA I **Primii paşi, prima pagină Web**
Ora 1 Conceptul de editare a paginilor Web 11
Ora 2 Prezentarea unui program de editare a paginilor Web 25
Ora 3 Crearea unei pagini Web „la minut" 35
Ora 4 Crearea rapidă a unei pagini originale cu ajutorul unui şablon 52

PARTEA A II-A **Titluri, text şi tabele**
Ora 5 Stabilirea titlului, a culorilor şi a altor proprietăţi ale paginii 61
Ora 6 Inserarea şi editarea textului 69
Ora 7 Formatarea textului 86
Ora 8 Organizarea textului folosind tabele şi rigle orizontale 97

PARTEA A III-A **Referirea resurselor**
Ora 9 Legăturile 112
Ora 10 Crearea legăturilor 124
Ora 11 Definirea ţintelor în pagină 132
Ora 12 Utilizarea legăturilor la construirea unui sit Web 139

PARTEA A IV-A **Însufleţirea paginilor cu elemente multimedia**
Ora 13 Obţinerea (sau crearea) imaginilor pentru pagina Web 147
Ora 14 Inserarea imaginilor şi a imaginii de fundal 163
Ora 15 Stilizarea paginilor cu elemente audio şi video 176
Ora 16 Animarea imaginilor 188

PARTEA A V-A **Finisarea paginilor**
Ora 17 Editarea codului HTML 196
Ora 18 Împărţirea unei pagini în cadre 208
Ora 19 Proiectarea formularelor interactive 221
Ora 20 Plasarea mai multor legături sub aceeaşi imagine 232

PARTEA A VI-A **Plasarea online**
Ora 21 Publicarea paginii 239
Ora 22 Cum vă faceţi simţită prezenţa pe Web 248
Ora 23 Testarea şi întreţinerea paginii online 256
Ora 24 Dezvoltarea aptitudinilor de autor 264

Anexa A Instalarea programului Netscape Communicator 271
Anexa B Ghid HTML 277
Anexa C Resurse online pentru autorii de Web 298
Anexa D Ce conţine CD-ROM-ul? 302

Glosar 305

Index 310

Dedicație

Familiei mele.

Despre autor

Ned Snell se ocupă de popularizarea științei din anul 1986, când a început să scrie manuale pentru începători la una dintre cele mai mari companii de software. După ce a scris manuale și alte materiale pentru pregătire, s-a reprofilat și a început să scrie articole în domeniul calculatoarelor, lucrând ca ziarist, apoi ca editor la două mari reviste, *Edge* și *Art & Design News*.

Scriitor independent din anul 1991, Snell a scris 12 cărți în domeniul calculatoarelor și sute de articole, fiind și critic la revista *Inside Technology Training*. Când nu scrie, Snell lucrează ca actor profesionist în piese de teatru, în reclame sau în filme. Locuiește în Florida împreună cu soția și cei doi copii ai săi.

Introducere

Aproape toate cărțile care urmăresc să învețe începătorii cum se creează o pagină Web încep la fel: vă explică ce este o pagină Web și de ce ați dori să aveți o pagină Web personală. Bănuiesc că dacă ați luat această carte, ați fost deja online (cât de puțin), ați văzut o pagină Web și știți de ce vă doriți o astfel de pagină. Prin urmare, nu doriți să irosiți pentru așa ceva nici măcar una dintre cele 24 de ore alocate pentru această carte. Vă voi ajuta să vă creați propriile pagini Web cât mai simplu și mai repede posibil.

De fapt, înainte să se sfârșească primele trei ore, veți ști să vă descurcați în facilul, dar puternicul program pentru crearea paginilor Web (Netscape Composer), inclus pe CD-ul care însoțește această carte, și veți fi creat prima dumneavoastră pagină Web. Ce spuneți despre un asemenea tur de forță?

Motivul apariției acestei cărți

Pentru a înțelege această carte fără să vă treacă nădușelile, nu trebuie să fiți expert în Internet sau guru în calculatoare.

Dacă știți să lucrați cu programe simple (cum ar fi un procesor de text) în Windows 95, 98 sau NT și să navigați de la o pagină la alta în Internet, aveți toate cunoștințele necesare pentru a parcurge această carte.

La sfârșitul cărții, veți ști nu numai cum să creați pagini Web grozave, utile dumneavoastră sau muncii pe care o desfășurați, ci și cum să le publicați pe Web pentru a le vedea toată lumea.

De ce sunt necesare programele de pe CD?

Ei bine, nu aveți neapărată nevoie de ele. Din punct de vedere tehnic, puteți crea pagini Web utilizând un simplu program de editare a textului și aici veți învăța câte ceva despre cum să realizați acest lucru.

Însă, pentru aproape toată lumea, crearea paginilor Web este mai ușoară și mai rapidă când se utilizează un program dedicat editării paginilor Web. Din acest motiv, pe CD există o copie completă a programului Netscape Communicator.

Netscape Communicator este un pachet de programe destinate Internet-ului și include (vezi figura I.1): un editor de pagini Web grozav (Netscape Composer), un browser Web (renumitul Netscape Navigator), un program pentru poștă electronică și tot ceea ce vă este necesar pentru a crea pagini Web și a vă bucura de Internet. (Deși navigarea pe Internet folosind Communicator este grozavă, nu este nevoie să-l utilizați. Dacă doriți, puteți să creați pagini Web în Composer și să folosiți în continuare propriul dumneavoastră browser Web sau program de poștă electronică.)

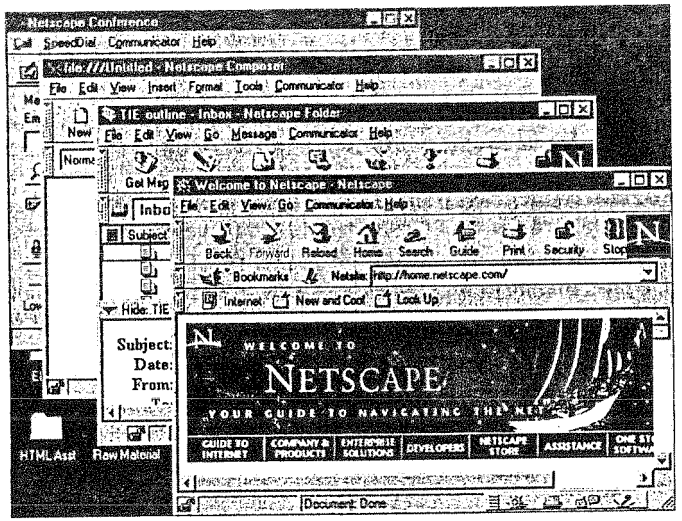


FIGURA I.1.
Pachetul de programe Netscape Communicator existent pe CD, include un editor de pagini Web, un browser Web și alte instrumente pentru Internet

Deoarece știu că aveți Netscape Composer, am demonstrat multe dintre tehnicile de creare a paginilor Web în Composer pentru a vă ajuta să începeți. După parcurgerea acestei cărți, veți ști să faceți aproape orice în Composer.

Această carte însă nu se limitează la Composer și, prin urmare, nici dumneavoastră. Pe parcurs, veți întâlni importante concepte de creare a paginilor Web care vă vor permite să învățați rapid să utilizați aproape orice program de editare a paginilor Web. De asemenea, veți descoperi un număr de tehnici eficiente, care nu implică deloc utilizarea programului Composer. În ultima oră a acestui îndrumar, vă vor fi prezentate o serie de instrumente renumite pentru crearea paginilor Web și veți putea decide ce să faceți dacă nu vă satisface Composer.

Pe lângă Netscape Communicator, CD-ul mai conține o mulțime de programe utilitare, imagini gratuite și alte elemente care vă vor ajuta să creați rapid pagini care să arate profesional. Despre aceste programe veți învăța pe parcurs, însă puteți afla ce se găsește pe CD citind Anexa D, „Ce conține CD-ROM-ul?".

Modul de folosire a cărții

Această carte este formată din șase părți, fiecare având alocate patru ore:

Partea I, „Primii pași, prima pagină Web", demarează cu o inițiere în tehnologia din spatele unei pagini Web și în structura de bază a unei pagini Web. În continuare, veți învăța să vă descurcați în Composer și veți crea prima dumneavoastră pagină Web utilizând Page Wizard.

Partea a II-a, „Titluri, text și tabele", prezintă elementele propriu-zise ale editării paginilor Web, introducerea textului în pagină și modul în care i se dă paginii aspectul dorit. Veți învăța, de asemenea, tehnici utile, cum ar fi verificarea ortografiei, crearea tabelelor și economisirea timpului de tastare prin copierea textului din alte documente.

Partea a III-a, „Referirea resurselor", vă dezvăluie minunata lume a legăturilor. Veți afla nu numai cum să inserați legături în paginile dumneavoastră, ci și cum să creați legături către alte resurse decât paginile Web, cum ar fi mesajele grupului de informații sau adresele de poștă electronică.

Partea a IV-a, „Însuflețirea paginilor cu elemente multimedia", ilustrează modul de adăugare în paginile dumneavoastră a elementelor audiovizuale: imagini, fundaluri, sunet, secvențe video și animații.

Partea a V-a, „Finisarea paginilor", vă duce dincolo de posibilitățile programului Composer, prin editarea codului brut al paginilor Web în scopul creării cadrelor, imaginilor cu legături multiple și prin alte aspecte avansate (însă nu prea tare) ale paginii Web.

Partea a VI-a, „Plasarea online", vă prezintă pas cu pas publicarea paginilor în Internet: modul de testare și de actualizare a paginilor Web, precum și modalități de a face publicitate paginilor dumneavoastră. Tot aici vă este prezentat și modul de îmbunătățire a îndemânării dumneavoastră cu ajutorul unor tehnici și instrumente noi.

BIBL. CENTR. UNIV. „M. EMINESCU" IAȘI

După cum puteți vedea, elementele prezentate evoluează gradat de la cele simple la cele mai dificile, de aceea cel mai bine este să citiți secțiunile în ordine. Din loc în loc vor fi indicate elementele peste care puteți sări în cazul în care nu sunt neapărat necesare într-o anumită activitate sau tehnică.

După 24 de ore veți descoperi patru anexe utile:

Anexa A, „Instalarea programului Netscape Communicator", prezintă modul de instalare, configurare și actualizare a programului Netscape Communicator după copierea acestuia de pe CD-ul anexat cărții.

Anexa B, „Ghid HTML", reprezintă un ghid al comenzilor de creare a paginilor Web, ghid pe care îl puteți folosi când editați codul brut al paginilor Web (ceea ce ați învățat în partea a V-a).

Anexa C, „Resurse online pentru autorii de Web", conține un catalog de pagini Web pe care le puteți vizita pentru a învăța mai multe despre editarea paginilor Web, pentru a cunoaște noi programe de editare a paginilor Web sau pentru a obține imagini, animații și alte elemente necesare „condimentării" creațiilor dumneavoastră.

Anexa D, „Ce conține CD-ROM-ul?", descrie toate programele și fișierele incluse pe CD-ROM-ul care însoțește cartea.

În fine, mai există un glosar, deși cartea folosește foarte puțină terminologie de specialitate, care este explicată amănunțit la locul apariției. Prin urmare, s-ar putea să nu aveți niciodată nevoie de glosar. Totuși, aveți unul pentru orice eventualitate.

Lucruri pe care le veți pricepe probabil și singur

Pe măsură ce parcurgeți cartea, veți întâlni diferite casete cu sugestii și alte elemente speciale. Când le veți vedea, vă veți da seama ce vă oferă fiecare – ele, într-adevăr, nu necesită nici o explicație. Pentru orice eventualitate, parcurgeți rândurile următoare:

De făcut

„De făcut", sugestii și termeni

Pentru a indica exact cum se face un anumit lucru, din loc în loc sunt folosite instrucțiuni de tipul „pas cu pas", denumite „De făcut". În general, textul care precede pașii explică modul în care se face acel lucru. Prin urmare, dacă doriți, puteți sări peste instrucțiunile respective. Totuși, atunci când aveți senzația că nu ați înțeles pe deplin cum se face un anumit lucru, executați pașii respectivi și probabil că veți înțelege ideea înainte de a-i parcurge pe toți. Uneori învățăm anumite lucruri numai executându-le.

TERMEN NOU Vă atrag atenția asupra termenilor noi importanți marcându-i cu pictograma **Termen nou**. Aceasta nu se întâmplă des și o fac pentru a vă ajuta să memorați termenii necesari învățării Internetului.

De asemenea, veți mai întâlni trei tipuri de sugestii prinse în casete:

Caseta **Sugestie** vă arată cum să faceți ceva mai repede și mai ușor sau cum puteți economisi timp și efort. Aceste casete sunt în întregime opționale.

Caseta **Observație** evidențiază un aspect important sau o chichiță care are legătură cu subiectul curent. Ele sunt, de asemenea, opționale, însă întotdeauna merită să fie citite (altfel, nu v-aș fi întrerupt).

Caseta **Atenție** vă previne asupra acțiunilor sau situațiilor care ar putea conduce la ceva nedorit, cum ar fi ștergerea unui fișier important. Deoarece foarte puține acțiuni de pe parcursul editării paginilor Web sunt în vreun fel periculoase, veți întâlni numai câteva astfel de casete. Însă atunci când le întâlniți, luați-le în serios.

Ateliere

La sfârșitul fiecărei ore, există un atelier ușor și hazliu, conceput pentru a consolida cele mai importante deprinderi și concepte prezentate în ora respectivă. Fiecare atelier conține:

Î&R: Câteva întrebări scurte împreună cu răspunsurile lor, care explică elementele interesante care nu au fost incluse în lecție, deoarece nu contribuie direct la învățarea editării unei pagini Web (cu toate că sunt interesante).

Minitest: Trei-patru întrebări cu mai multe răspunsuri care vă ajută să repetați punctele importante, fiind în același timp un bun prilej pentru glume, fără de care cartea nu ar fi putut fi concepută.

Activitate: Ceva ce trebuie făcut pentru a exersa ceea ce ați învățat în ora respectivă sau ca să vă pregătiți pentru ora următoare.

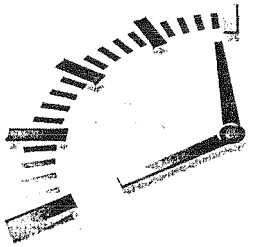
Încă o precizare

De fapt, nu mai sunt alte precizări. Porniți ceasul și atacați Ora 1. După douăzeci și patru de ore de muncă, socotite din acest moment, veți ști editarea paginilor Web pe dinafară.

Vă mulțumesc că vă petreceți o zi cu mine.

PARTEA I

Primii pași, prima pagină Web



ORA 1

Conceptul de editare a paginilor Web

Când Francis Ford Coppola face un film, azvârle scenariul pe fereastră și improvizează. În schimb, când Steven Spielberg face un film, înainte de a începe filmările întocmește un plan strict, pe care îl respectă întocmai. Ambii regizori au făcut atât filme bune, cât și rele, prin urmare putem presupune că ambele tipuri de abordări pot da rezultate.

Dar când sunteți începător în editarea paginilor Web, este mai indicat să lucrați ca Steven Spielberg, decât ca Francis Ford Coppola. Înaintea construirii primei pagini este necesar să vă faceți o idee despre cum se nasc paginile Web și să plănuiți cum să arate pagina dumneavoastră. Puteți improviza? Desigur, însă improvizarea la acest nivel ar putea să ducă la o pagină mai puțin eficientă, a cărei creare să dureze mai mult, să ducă la „depășirea bugetului cu milioane și a termenului cu săptămâni" și așa mai departe.

În această oră se va face o trecere în revistă a elementelor care alcătuiesc paginile Web și o enumerare a aspectelor de care trebuie să țineți seama când concepeți propriile documente Web. La sfârșitul orei veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Din ce elemente sunt alcătuite paginile Web și cum funcționează acestea?
- Ce este HTML și de ce trebuie luat în seamă?
- Cum devin elementele de multimedia – imagini, sunet, secvențe video și animații – părți componente ale paginii?
- Ce sunt *extensiile* și care sunt argumentele pro și contra utilizării lor în pagina dumneavoastră?
- Cum trebuie abordată organizarea mai multor pagini într-un sit Web?

Structura unei pagini Web

Mai există și componente opționale, însă majoritatea paginilor Web conțin multe dintre elementele descrise în această secțiune. Este important de știut care sunt aceste componente, deoarece operațiunea principală în editarea paginilor Web este stabilirea conținutului fiecărei componente standard, o problemă importantă fiind generată de modurile diferite în care tratează fiecare browser diferitele componente. (Mai multe despre acest aspect, veți afla ceva mai târziu.)

Componente vizibile

În mod obișnuit, componentele care sunt vizibile vizitatorilor datorită browserului, sunt următoarele (vezi figura 1.1):

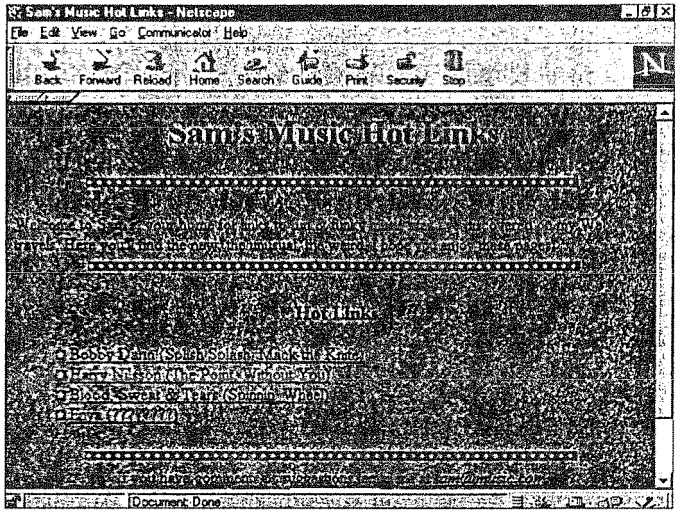


FIGURA 1.1.
Câteva dintre componentele comune paginilor Web

■ *Titlul* (title), pe care browserele grafice (majoritatea browserelor de Windows, Macintosh și X Window) îl afișează de obicei în bara de titlu a ferestrei în care apare pagina.

Titlul real al paginii Web nu apare în interiorul paginii, ci alături de titlul ferestrei în care browserul afișează pagina. Oricum, majoritatea paginilor au un titlu diferit, sub forma unui text sau a unei imagini de pe ecran, care îndeplinește rolul pe care noi îl asociem titlului unei cărți sau reviste – acela de a sta evidențiat și mândru în fruntea paginii, pentru a-i da un nume.

■ *Subtitlurile* (headings), pe care în mod normal browserele le afișează cu caractere mari, aldine sau folosind un alt mod de evidențiere. O pagină Web poate avea mai multe subtitluri care pot fi *imbricate* până la o adâncime de șase niveluri. Aceasta înseamnă că pot exista subtitluri, sub-subtitluri și așa mai departe.

■ *Textul normal*, care reprezintă textul de bază, cu scop general, din pagină. De obicei, liniile și blocurile cu text normal sunt denumite de către autorii Web *paragrafe*. Dar în limbajul programului Netscape Editor, acest termen poate desemna *orice* bloc distinct de cuvinte aflat în pagină, indiferent dacă este subtitlu, text normal sau alt element determinat de *proprietățile* asociate paragrafului respectiv.

■ *Semnătura* (signature), afișată de obicei în partea de jos a paginii. În mod obișnuit, semnătura indică autorul paginii și include adesea adresa de poștă electronică a autorului (sau a Webmaster-ului) pentru ca vizitatorii să poată trimite comentarii sau întrebări referitoare la pagină. Câteodată, adresa de poștă electronică este sub forma unei legături mailto, astfel încât vizitatorii pot să execute clic pe aceasta pentru ca programul lor de poștă electronică să se deschidă cu un mesaj preadresat autorului.

■ *Riglele orizontale*, care îmbracă pagina și o împart în secțiuni logice.

■ *Imaginile inline*, care sunt incluse în aspectul paginii pentru a o înviora sau pentru a transmite niște informații.

■ *Modelul de fundal* (background pattern), o imagine inline care, spre deosebire de imaginile obișnuite, acoperă întregul fundal al paginii, astfel încât textul și celelalte imagini apar deasupra ei.

■ *Animațiile*, text sau imagini care apar în pagina Web și se mișcă într-un fel sau altul. Imaginile pot să apară cu intermitență sau să se succeadă într-un ciclu, iar textul poate să clipească sau să defileze pe ecran.

■ *Hiperlegăturile* (sau simplu, *legăturile*) către diferite elemente: alte pagini Web, fișiere multimedia (imagini externe, animații, sunete, secvențe video), fișiere document, adrese de poștă electronică și fișiere sau programe de pe alte tipuri de servere (cum ar fi Telnet, FTP și Gopher). Legăturile (links) mai pot duce către anumite locuri din pagina curentă.

■ *Imaginile-hartă* (imagemaps), imagini inline în care diferite zone ale imaginii au asociate legături diferite.

■ *Listele*, care pot fi numerotate, marcate cu bulet-uri (ca aceasta) sau de alt gen.

■ *Formularele* (forms), zone în care vizitatorii pot completa câmpurile libere pentru a răspunde unui chestionar online, pentru a comanda bunuri sau servicii și altele.

Componente invizibile

Pe lângă componentele care pot fi văzute într-o pagină Web, aceasta sau, mai degrabă, mulțimea de fișiere care alcătuiesc pagina mai pot conține și alte elemente. Aceste elemente de obicei nu sunt vizibile vizitatorilor și ajută la:

■ *Identificare* – Fișierele-pagină Web pot conține felurite informații de identificare, printre care numele și/sau adresa de poștă electronică a autorului și coduri speciale care ajută mecanismele de căutare la determinarea subiectului și conținutului paginii.

■ *Comentarii* – Comentariile apar sub forma unui text pe care autorul îl dorește să fie văzut numai în cazul citirii directe a codului HTML al paginii, nu și în cazul afișării paginii de către un browser. În general, comentariile cuprind note referitoare la structura sau organizarea fișierului HTML.

TERMEN NOU HTML. Abreviere pentru *Hypertext Markup Language*. HTML este un format de fișier în care sunt stocate paginile Web. Un fișier HTML nu este altceva decât un fișier text cu coduri speciale care indică browserului cum să afișeze fișierul: dimensiunile pentru fiecare bloc de text, locurile de amplasare a imaginilor și altele.

■ *Codul JavaScript* – În interiorul unui fișier HTML, liniile scrise în cod JavaScript pot conferi paginii proprietăți dinamice speciale.

■ *Miniaplicațiile Java* (Java applets) – Aflate în fișiere separate, modulele de program scrise în limbaj Java pot îmbunătăți interacțiunea dintre vizitator, browser și server.

■ *Codul de procesare a formularelor și a imaginilor-hartă* – Cod de program (scris în JavaScript sau într-un alt limbaj, denumit CGI) utilizat la procesarea hărților-imagine și a formularelor interactive.

De făcut

De făcut: Identificarea componentelor unei pagini Web

1. Deschideți browserul Web, conectați-vă la Internet și mergeți la orice pagină Web doriți. (Puteți utiliza copia programului Netscape Navigator din această carte sau un alt browser pe care îl aveți.)
2. Priviți la bara de titlu a ferestrei în care apare browserul (bara situată cel mai sus, în care de obicei vedeți denumirea programului utilizat). Probabil că veți vedea denumirea browserului pe care îl utilizați, urmată de titlul paginii Web pe care o vizualizați.
3. Explorați pagina respectivă (și altele) și vedeți dacă puteți identifica în paginile vizitate toate elementele care urmează:
   - subtitluri de paragraf (de obicei text aldin, mare, format din cuvinte puține);
   - text normal;
   - liste (atât numerotate, cât și marcate);
   - legături (atașate textului subliniat sau imaginilor);
   - imagini;
   - semnătura (o legătură care vă lansează programul de poștă electronică când executați clic pe ea).

În majoritatea browserelor, la baza ferestrei apare o bară de stare. De fiecare dată când duceți indicatorul mouse-ului deasupra unei legături (fără a executa clic pe ea), puteți vedea în bara de stare adresa la care duce legătura respectivă.
Pe lângă adresa la care duce o anumită legătură, mai puteți afla câte ceva despre imaginile pe care le vedeți în pagina Web. Duceți indicatorul mouse-ului deasupra unei imagini, executați clic-dreapta și alegeți opțiunea Properties din meniul care apare. Drept rezultat, va fi afișată o casetă de dialog cu informații referitoare la denumirea, mărimea și tipul fișierului în care este stocată imaginea indicată de dumneavoastră.
Utilizând aceste tehnici, vă puteți îmbunătăți aptitudinile de editare a paginilor Web studiind designul paginilor Web pe care le vizitați.

Cum funcționează o pagină Web?

Când creați o pagină Web, indiferent cum o faceți – cu ajutorul unui generator de pagină (așa cum o veți face în Ora 3, „Crearea unei pagini Web «la minut»"), utilizând un editor ca Netscape Composer ori Microsoft FrontPage sau, pur și simplu, tastând-o într-un fișier text – ceea ce obțineți este un fișier HTML care poate fi publicat pe un server Web.

Un fișier HTML (vezi figura 1.2) conține tot textul care apare în pagină, plus codurile, denumite *etichete* (tags), care indică fiecare porțiune de text ca pe un element distinct al paginii. De exemplu, etichetele HTML identifică o linie de text drept titlul paginii, blocurile de text drept paragrafe, anumite linii sau cuvinte drept legături ș.a.m.d. Alte etichete HTML indică denumirile fișierelor cu imaginile inline care trebuie incluse în pagină la afișarea paginii de către browser.

Un alt tip de cod HTML, denumit *atribut*, controlează efectul etichetelor asupra elementelor cărora le sunt asociate. De exemplu, o etichetă poate stabili ca pagina să aibă un fundal colorat. Un atribut cuprins în eticheta respectivă precizează culoarea care va fi folosită.

Pe lângă identificarea elementelor paginii, etichetele HTML și atributele lor influențează într-o plajă largă formatarea paginii – însă despre aceasta, veți afla puțin mai târziu.

Scopul majorității editoarelor de pagini Web, inclusiv Netscape Composer, este de a vă feri să lucrați direct cu codul HTML. În schimb, lucrați într-un mediu WYSIWYG (what you see is what you get = ceea ce vedeți este ceea ce obțineți) și puteți aranja și formata textul și grafica de pe ecran așa cum ar trebui să apară când pagina este văzută cu browserul.
În timp ce faceți acest lucru, în culise, Composer creează pentru dumneavoastră un document HTML.
Cu toate acestea, există motive pentru a vă familiariza cu HTML. În Partea a V-a, „Finisarea paginilor", veți descoperi facilități pe care le puteți utiliza în paginile dumneavoastră Web, însă pentru care editorul furnizat cu această carte (asemenea altor editoare) nu are instrumente. Pentru a utiliza acele caracteristici va trebui să intrați în culise și să lucrați cu HTML – ceea ce nu este dificil, după cum veți observa.

FIGURA 1.2.
Fișierul HTML care constituie sursa paginii ilustrate în figura 1.1

```
<HTML>
<HEAD>
   <META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-1">
   <META NAME="GENERATOR" CONTENT="Mozilla/4.0 [en] (Win95; I) [Netscape]">
   <TITLE>Sam's Music Hot Links</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT="#000000" LINK="#000000" VLINK="#FF0000" ALINK="#FF0000" BACKGROU

<CENTER>
<H1>
Sam's Music Hot Links</H1></CENTER>

<CENTER><IMG SRC="rule02.gif" ></CENTER>


<P>Welcome to Sam's, your home for links to fun &amp; funky music sites
I've discovered on my Web travels. Here you'll find the new, the unusual,
the weird. I hope you enjoy these pages.
<CENTER> <IMG SRC="rule02.gif" ></CENTER>

<CENTER>
<H3>
Hot Links</H3></CENTER>

<DL>
<DD>
```

Un browser Web este un program care știe să facă cel puțin două lucruri:

– să acceseze documente HTML aflate pe serverele Web aflate la distanță (utilizând un protocol de comunicație denumit HTTP, despre care nu este nevoie să știți nimic în acest moment);

– să interpreteze etichetele HTML din document pentru a afișa pagina în mod corespunzător, pentru a trata o legătură corect și așa mai departe.

Este important de reținut că etichetele HTML nu oferă un control riguros al formatării paginii, așa cum ați avea într-un program de prelucrare a textelor.

Cu excepția cazurilor când sunt utilizate extensiile, HTML nu face altceva decât să identifice fiecare element în parte. Fiecare browser stabilește în mod diferit cum să afișeze pe ecran elementele respective.

TERMEN NOU **Extensie.** Extensiile sunt adaosuri speciale la limbajul HTML standard, introduse de obicei de către creatorii de browsere pentru a permite

browserului respectiv să facă lucruri neincluse în HTML. (Vezi secțiunea „Extensiile: pro și contra", care urmează în această oră.)

În momentul elaborării acestei cărți, două dintre cele mai populare browsere (diferite versiuni ale programelor Netscape Navigator și Internet Explorer) dețin majoritatea covârșitoare a pieței.

Deși există diferențe subtile între etichetele HTML pe care le susține fiecare, competiția continuă dintre ele a dus la realizarea a două browsere care afișează identic majoritatea paginilor Web. Aceasta înseamnă că, pentru majoritatea vizitatorilor de pe Web, paginile dumneavoastră vor arăta aproximativ la fel cum le vedeți în Communicator.

Celor care utilizează alte browsere, pagina dumneavoastră le va apărea cu același text și aceeași organizare generală, însă conținutul grafic și alte elemente de estetică s-ar putea să difere mult de la un browser la altul. De fapt, în unele cazuri, s-ar putea ca imaginile și celelalte ornamente grafice să nu apară deloc.

Pentru a vedea cum apare munca dumneavoastră în diferite browsere, puteți descărca browserele ilustrate în figurile 1.3 și 1.4 și să vizualizați paginile cu ele. Adresele de pe Web necesare obținerii acestor browsere apar în Ora 23, „Testarea și întreținerea paginii online".

Pentru a exemplifica această variație care apare de la un browser la altul, figurile 1.3 și 1.4 prezintă aceeași pagină care este ilustrată în figura 1.1. Figura 1.1 prezintă pagina afișată cu Netscape Navigator, în timp ce figurile 1.3 și 1.4 o prezintă afișată prin intermediul altor două browsere: Cello și DOSLynx. Comparați cele două figuri cu figura 1.1 pentru a observa diferențele de prezentare care apar.

Browserul ilustrat în figura 1.4, DOSLynx, este un browser pentru DOS (vă mai amintiți de DOS, nu?) care nu afișează decât textul (browser text-only). Deși într-un proces rapid de dispariție de pe Web (dar aflate încă acolo), aceste browsere nu pot afișa imaginile inline și afișează întregul text cu același tip de caracter. Prin urmare, cu atât mai puțin posibil este ca elementele importante, cum sunt subtitlurile, să fie evidențiate cu litere aldine sau prin subliniere. Unii mai folosesc acest tip de browsere, deși majoritatea o fac deoarece nu au tipul de cont Internet corespunzător sau nu au hardware-ul necesar unui browser grafic.

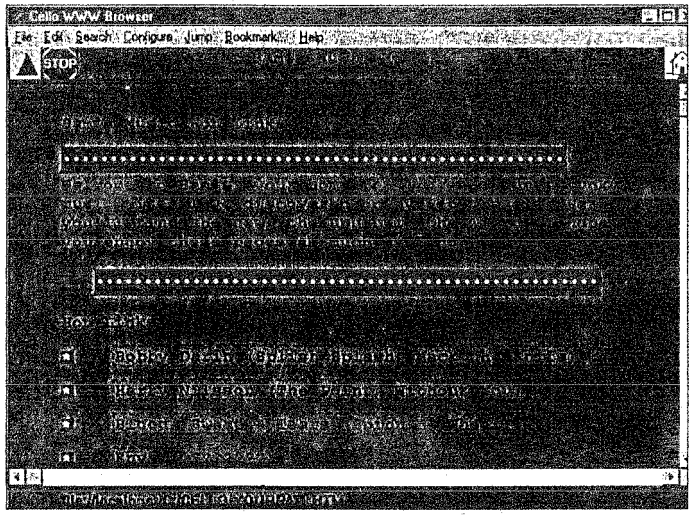


FIGURA 1.3.
Pagina prezentată în figura 1.1, afișată acum cu Cello

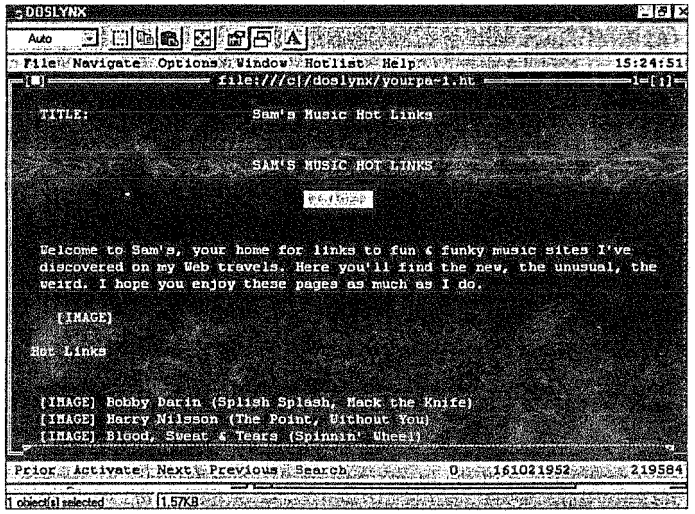


FIGURA 1.4.
Pagina prezentată în figurile 1.1 și 1.3, afișată acum cu DOSLynx

Datorită persistenței browserelor care nu lucrează în mod grafic (și datorită unor navigatori care inhibă afișarea imaginilor inline pentru a mări viteza de afișare a paginilor), este important ca toate informațiile esențiale pe care le prezentați grafic să apară și în text. Mai ales legăturile aflate sub o hartă-imagine trebuie să apară ca text și în altă parte a paginii. Mai multe despre aceasta veți învăța în Ora 9, „Legăturile".

De făcut: Studiați codul sursă HTML al unei pagini Web

1. Deschideți browserul Web, conectați-vă la Internet și mergeți la orice pagină Web doriți.
2. Modificați modul de vizualizare al browserului astfel încât să arate codul sursă HTML al paginii:

   În Netscape Navigator (inclus pe CD-ROM), alegeți View, Page Source.

   În Internet Explorer 4, alegeți View, Source.

   Într-un alt browser, căutați o opțiune de meniu care să cuprindă "Source" sau "HTML".
3. Studiați codul HTML. Nu vă îngrijorați dacă mare parte din el pare o limbă străină; nu este nevoie să fiți în stare să „decodificați" pe loc un fișier HTML. Dacă priviți mai atent, în diferitele coduri veți observa:

   – textul care apare pe pagină;

   – denumirile fișierelor care conțin imaginile din pagină;

   – adresele de pe Web indicate de legături.
4. Când ați încheiat examinarea codului sursă HTML, închideți fereastra în care este afișat codul pentru a reveni la modul de afișare normal al browserului.

Pentru a vă iniția corect în editarea paginilor Web, vă sunt necesare noțiunile de bază privind HTML, care vă sunt prezentate în această oră. Oricum, după ora aceasta, puteți uita destul de multe despre HTML, cel puțin până la partea a V-a.
Pentru începători, HTML este într-un anumit fel ca o fosă septică. Este necesar să știți ce este și unde se află, dar în rest nu are de ce să vă preocupe dacă nu apare nici o problemă.

Imaginile, sunetul și alte elemente multimedia

Deoarece fișierul HTML conține numai text, componentele grafice pe care le vedeți în paginile Web și elementele multimedia la care aveți acces din ele nu fac parte din fișierul HTML propriu-zis. De altfel, acestea pot fi legate de pagină în unul dintre următoarele două moduri:

- *Imaginile inline* sunt fișiere grafice ale căror denumire și poziție sunt scrise în fișierul HTML și sunt identificate ca imagini datorită etichetelor. Imaginile inline sunt imaginile incluse în prezentarea paginii – toate imaginile pe care le vedeți când accesați pagina prin intermediul browserului.
- *Elementele multimedia externe* sunt fișiere care conțin imagini, sunete sau secvențe video, fișiere ale căror denumire și poziție apar în fișierul HTML sub forma unor legături. Aceste fișiere nu apar și nu sunt redate în mod automat ca o componentă a paginii. În schimb, pagina prezintă legăturile care, când sunt activate, descarcă fișierul pentru a-l reda sau afișa.

Interne sau externe, fișierele multimedia pe care le utilizați în paginile dumneavoastră Web impun browserului niște cerințe. Astfel, pentru a afișa imaginile inline acesta trebuie să fie capabil să afișeze elemente grafice. Fișierele multimedia externe pot fi redate chiar de către browser sau, lucru mai des întâlnit, de către o aplicație ajutătoare (sau program anexă) deschisă de către browser.

Când hotărâți să includeți elemente multimedia în pagina dumneavoastră, trebuie să alegeți cu grijă tipurile de fișiere pe care le utilizați. Faptul că fișierele HTML conțin numai text permite utilizatorilor cu diferite tipuri de calculatoare să acceseze paginile Web. Este mai puțin probabil ca fișierele grafice să poată fi citite de o gamă largă de calculatoare și, cu atât mai puțin, fișierele care conțin sunet sau secvențe video. Chiar și în limita calculatoarelor compatibile IBM sau Macintosh, trebuie să vă întrebați dacă fișierele multimedia folosite sunt recunoscute de un spectru larg de browsere și/sau aplicații ajutătoare. Veți învăța mai multe despre această problemă în Ora 13, „Obținerea (sau crearea) imaginilor pentru pagina Web".

Extensiile: pro și contra

Limbajul HTML este standardizat, deci, teoretic, orice browser Web poate citi orice document Web.

Conform unei convenții, toate browserele moderne recunosc HTML 2, ultimul set de etichete declarat „legal" de către comitetele care se ocupă de standardele Internet. Standardizarea este bună fiindcă furnizează autorilor Web siguranța că majoritatea browserelor vor putea citi ceea ce publică ei. Deoarece orice browser poate înțelege și interpreta toate etichetele HTML 2, pentru a fi siguri că paginile lor sunt accesibile unui număr cât mai mare de vizitatori, autorii nu au decât să se limiteze la etichetele respective.

Problema standardelor este că ele evoluează încet. Pe Web, numai descărcarea are voie să fie lentă; *evoluția* trebuie să fie *rapidă*. De ce? Pentru că primul browser grafic a apărut acum patru ani, iar noi dialogăm acum beneficiind de facilități video în timp real. Nașterea și maturizarea Web-ului ca mediu grafic, interactiv, au avut loc de-a lungul unei singure administrații prezidențiale a S.U.A. Asta da, rapiditate!

HTML 2 conține coduri pentru toate elementele de bază – subtitluri, text normal, linii orizontale, liste, legături, imagini inline și altele. Însă acum există HTML 3, care conține toate etichetele din HTML 2 și, suplimentar, etichete pentru elemente ca:

- text centrat și text aliniat la dreapta;
- tabele;
- funcții matematice;
- modalități de poziționare a textului lângă imaginile inline (în locul amplasării acestuia deasupra sau dedesubtul imaginilor).

Când creați pagini pentru o rețea de tip intranet, în care toți utilizatorii folosesc același browser, nu este necesar să vă puneți problema extensiilor – puteți folosi toate etichetele recunoscute de browser.

Cele mai bune browsere, printre care Navigator și Internet Explorer, recunosc toate etichetele HTML 3 și chiar o parte dintre cele existente în HTML 4, apărut de curând. Cu toate acestea, dezvoltarea paginilor Web a luat un astfel de avânt încât atât Netscape, cât și Microsoft continuă să includă în browserele lor etichete noi și facilități suplimentare care nu fac parte din standardul aprobat.

Când sunt folosite într-un document Web, efectele acestor așa-numite *extensii* ale limbajului HTML pot fi văzute numai prin intermediul unui browser care le recunoaște. Desigur, Navigator recunoaște toate extensiile Netscape, iar Internet Explorer pe cele Microsoft. Un lucru este clar, și anume că nu toate browserele recunosc toate extensiile. Din acest motiv, trebuie să fiți atent când le utilizați.

În general, când un browser incompatibil accesează o pagină în care sunt astfel de etichete, nu se întâmplă nimic grav. Formatarea bazată pe extensiile necunoscute nu apare, însă „grosul" paginii (textul și grafica) rămâne lizibil.

Autorii care vor să profite de aceste extensii sunt preocupați de faptul că unii vizitatori nu văd pagina în toată splendoarea ei. Din acest motiv, veți vedea tot mai des pe Internet mesaje ca "Best when viewed through Netscape Navigator" (Ideal de văzut cu Netscape Navigator) sau "Enhanced for Internet Explorer" (Dezvoltat pentru Internet Explorer). Prin ele, autorul vă informează că a utilizat extensii și că, dacă doriți să vă bucurați de toate caracteristicile paginii, este indicat să utilizați un browser compatibil.

Modalități de alcătuire a unui document

În fine, înainte de a trece la crearea unui document Web, trebuie să aveți în vedere următoarele aspecte:

- Cum poate fi fragmentat mesajul pentru a-l organiza pe mai multe puncte?
- Cât de mare trebuie să fie pagina sau câte pagini sunt necesare pentru a spune tot ce e de spus?

După ce ați dezvoltat și finisat ordinea punctelor și mesajul este conturat, s-ar putea să descoperiți că aveți deja subtitlurile necesare documentului.

Schițați o listă a punctelor și subpunctelor tratate în documentul dumneavoastră. Câte sunt și de cât material aveți nevoie pentru fiecare? După acest exercițiu simplu, veți trece la stabilirea dimensiunii și scopului documentului.

Priviți punctele. Se succed într-o ordine logică, fiecare parte nouă depinzând de cunoștințele furnizate în părțile anterioare? Împărțirea pe subpuncte a materialului pare să fie firească? Cum ați putea rearanja punctele pentru a le face să se deruleze într-o ordine logică sau să fie grupate în funcție de subiect?

Pe măsură ce lucrați la structură, veți obține o conturare a documentului. Cu cât conturați mai bine documentul înainte de a-l compune, cu atât mai eficientă va fi elaborarea lui. Mai mult, documentul rezultat va prezenta mesajul dumneavoastră într-o manieră clară și ușor de urmărit.

Scenariul de concepere a unui document cu mai mult de trei pagini constă în schițarea fiecărei pagini pe o foaie de hârtie pentru a stabili informațiile din fiecare pagină. Prindeți paginile pe perete și uniți-le cu linii sau cu bandă pentru a arăta legăturile dintre ele.

În timp ce vă structurați documentul, aveți în vedere organizarea logică a prezentării și modul în care materialul s-ar putea încadra în una dintre următoarele structuri des întâlnite pe Web:

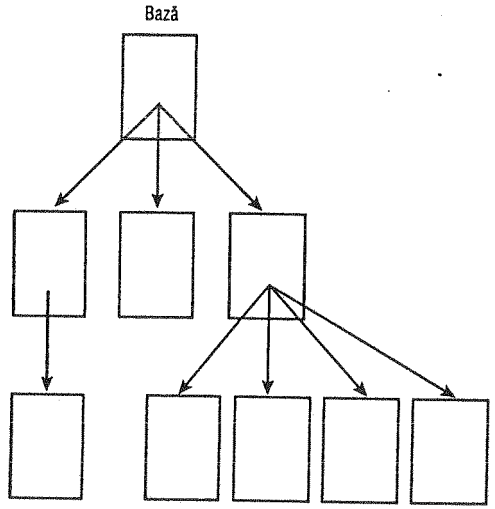
Avizier – O singură pagină, simplă, care descrie de obicei o persoană, o mică afacere sau un produs simplu. Majoritatea paginilor personale sunt de acest tip. Ele conțin deseori legături la resurse înrudite (sau favorite) de pe Web. (Netscape Page Wizard creează acest tip de pagină.)

Liniară monopagină – O pagină Web, scurtă sau lungă, proiectată spre a fi citită mai mult sau mai puțin, de sus în jos. Adesea se folosește regula de a diviza o astfel de pagină în „pagini" virtuale. Cititorii pot parcurge întreaga pagină derulând-o, însă puteți folosi un cuprins și marcaje pentru a-i ajuta să sară rapid la orice secțiune. Această structură este folosită pentru documente relativ scurte (mai mici de 10 ecrane), în care toate informațiile se derulează firesc de la început până la sfârșit.

Liniară multipagină – Se păstrează ideea de la structura liniară monopagină, însă documentul este împărțit în mai multe pagini care se succed logic, ca paginile unei povestiri. Puteți îndruma cititorul amplasând în partea de jos a fiecărei pagini o legătură spre pagina următoare.

Ierarhică – Structura Web clasică. Prima pagină (denumită uneori *home page – pagină de bază*) conține legături către alte pagini, care prezintă fiecare câte o parte principală a subiectului. Fiecare dintre acele pagini poate avea, la rândul ei, legături către alte pagini, divizând mai mult subiectul și furnizând informații specifice. Rezultatul este o structură de arbore, asemănătoare celei prezentate în figura 1.5.

FIGURA 1.5.
O structură ierarhică



Tip Web – O structură tip Web (prezentată în figura 1.6) este o structură ierarhică fără ierarhie. Este un document cu mai multe pagini, fiecare putând avea o legătură către oricare altă pagină. S-ar putea să existe o pagină de bază, însă de la ea cititorii pot hoinări prin document fără a urma un drum precis. Structurile de tip Web nu sunt fixe; ele sunt libere și, prin urmare, cele mai potrivite pentru distracție, subiecte recreative sau alte subiecte care sfidează orice structură ierarhică sau secvențială. (Sugestie: Înainte de a recurge la o structură tip Web, asigurați-vă că mesajul dumneavoastră are într-adevăr nevoie de o astfel de structură. S-ar putea să aveți probleme privind concentrarea.)

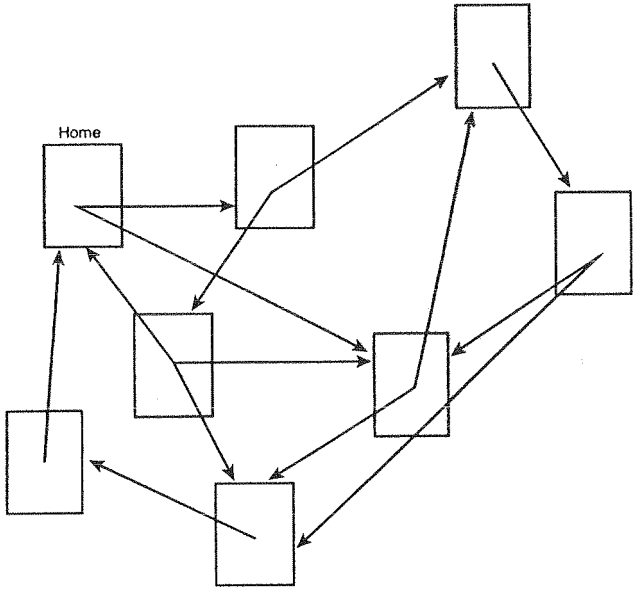


FIGURA 1.6.
O structură tip Web

Există și alte modalități de structurare a informațiilor; variante ale fiecărei structuri prezentate aici. Însă una dintre aceste structuri ar trebui să semene cu forma generală a mesajului dumneavoastră, deci și cu documentul dumneavoastră. Cu alte cuvinte, dacă nu vă puteți decide asupra uneia dintre structuri, este necesar să încercați să-l structurați în mai multe feluri până când descoperiți că este potrivită una dintre aceste structuri.

Rezumat

Dacă doriți, ați putea să vă creați pagina Web servind o cafea bună, șezând comod și jucându-vă nițel cu Page Wizard (Ora 3) sau cu orice editor de pagini Web. La sfârșit veți avea un fișier HTML bun de publicat (dacă nu de citit).

Va fi însă un fișier care să îndeplinească scopul dumneavoastră de a avea o pagină Web de primă mână? În cazul în care sunteți în căutare de ciberprieteni, îi va atrage pagina dumneavoastră? Dacă sunteți în căutare de clienți, vă va crea pagina dumneavoastră o imagine mai bună decât a concurenței? Dacă oferiți informații utile, o faceți astfel încât vizitatorii să considere că sunt intuitive și că este ușor de navigat printre ele?

În mod evident, crearea paginilor Web nu ține numai de tehnică; mai implică estetică, ergonomie, științe sociale și multe altele. Pentru a crea o pagină care să-și atingă scopul, întâi trebuie să căpătați niște cunoștințe solide privind modul de funcționare a unui document Web, ce poate și ce nu poate face. Asta am dorit să învățați în această oră; nu am intenționat să vă impun structura, aspectul sau modul de comportare a documentului; acestea țin de inspirația dumneavoastră. Însă am încercat să vă furnizez cunoștințele necesare, astfel încât pe viitor să alegeți în cunoștință de cauză.

Atelier

Î&R

Î **Deci, în esență, îmi spuneți că pot include în pagina mea toate aceste lucruri interesante, însă trebuie să folosesc numai elementele simple, de vreme ce elementele de efect se bazează pe extensii, iar unii oameni nu pot vedea componentele grafice. Nu este puțin cam deranjant?**

R Deranjant – nu. În practică, nu este o problemă chiar așa de mare. Înainte de toate, trebuie să admitem că majoritatea covârșitoare a celor care navighează pe Web pot vedea elementele grafice și că mulți dintre ei utilizează un browser care știe să interpreteze cea mai mare parte a extensiilor. Deci și dacă exagerați cu imaginile și formatarea bazată pe extensii, pagina dumneavoastră va arăta bine pentru majoritatea oamenilor.

Totuși este important să rețineți acest aspect, deoarece dacă scrieți o pagină *în* editorul de la Netscape nu înseamnă că o scrieți numai *pentru* utilizatorii de Netscape. Un autor isteț face astfel încât propriile documente să fie *atât* cu caracter informativ și arătoase, *cât și* accesibile tuturor.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Adevăratul titlu al unei pagini Web apare întotdeauna:
   a. Cu caractere aldine, în interiorul paginii.
   b. În bara de titlu a ferestrei browserului.
   c. Atât a, cât și b.
   d. Nici unul dintre răspunsurile anterioare.

2. Imaginile care se văd într-o pagină Web, în realitate nu fac parte din fișierul care conține pagina, ci sunt stocate separat în fișiere și inserate la afișare de către browser. Adevărat sau fals?

3. Paginile Web sunt stocate într-un format de fișier denumit:
   a. Hyper Speed Mockup Literature (HSML);
   b. Hypertext Markup Language (HTML);
   c. Stephen (S);
   d. Hyper Auto Retro Variant (HARV).

Răspunsuri

1. (b). Autorii Web repetă adesea titlul paginii sub forma unui subtitlu (varianta a), dar nu întotdeauna. Singurul loc în care apare întotdeauna titlul real este cel precizat la punctul b.

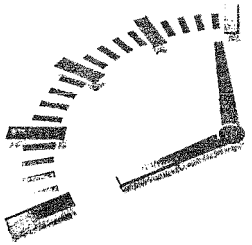
2. Adevărat. Fiecare imagine se află în propriul ei fișier, denumirea și poziția acestuia fiind precizate în fișierul HTML pentru ca browserul să știe care imagine să o afișeze și unde.

3. (b).

Activitate

La următoarea ieșire pe Web, urmăriți în fereastra browserului zona în care apar adresa și denumirea paginii afișate (de obicei în bara de adresă situată imediat sub bara cu instrumente și deasupra paginii). Remarcați faptul că majoritatea paginilor pe care le vizualizați sunt fișiere a căror denumire se termină cu extensia *.htm* sau *.html*. Acelea sunt fișiere HTML, asemănătoare cu cele pe care urmează să le creați dumneavoastră.

ORA 2



Prezentarea unui program de editare a paginilor Web

Când lucrați într-un editor pentru pagini Web de tip WYSIWYG (cum este Netscape Composer, furnizat împreună cu această carte), pagina dumneavoastră arată (cu puține excepții) exact așa cum le va apărea pe Web majorității vizitatorilor.

Acest lucru este deosebit de avantajos; fără el, autorii Web ar trebui să-și închipuie în timp ce jonglează cu codurile HTML, cum ar arăta pagina. În scopul de a-și verifica munca, ar trebui să deschidă fișierul într-un browser, după care să revină la codul HTML pentru a face modificările de rigoare. Cu un editor WYSIWYG, puteți să vedeți și să faceți toate acestea într-o singură fereastră, color și pe viu.

În această oră vă vor fi prezentate operațiunile obișnuite din Netscape Composer pentru a ști să le folosiți când veți avea nevoie de ele în orele următoare. La sfârșitul orei veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- În ce moduri se poate deschide Composer pentru diferite operațiuni?
- Cum se creează pagini noi? Cum se salvează și se redeschid paginile Web în Composer?
- Cum se testează modul în care va arăta pagina online?
- Se poate tipări rezultatul muncii?

Se presupune că ați instalat deja Netscape Communicator, conform descrierii din Anexa A, „Instalarea programului Netscape Communicator".

Deschiderea programului Netscape Composer

Netscape Composer poate fi deschis în mai multe feluri, în funcție de locul în care vă aflați când începeți și în funcție de ce doriți să faceți cu el.

Deschiderea programului în Windows 95, 98 sau NT

Când doriți să lucrați în Composer și Netscape Communicator este închis, deschideți programul Composer direct din meniul Windows Start alegând Programs, Netscape Communicator, Netscape Composer (vezi figura 2.1). Composer se deschide cu un fișier care conține o pagină Web nouă, goală. Aveți posibilitatea să începeți lucrul la

pagina Web în acest fișier nou sau să deschideți un fișier existent procedând conform descrierii făcute ceva mai târziu în secțiunea „Deschiderea unui fișier (uneori împreună cu Composer)".

Când utilizați o versiune pentru Macintosh a programului Communicator, înainte de a putea deschide Composer, trebuie să deschideți Netscape Navigator.

În mod prestabilit, la executarea unui clic pe pictograma Netscape Communicator de pe suprafața de lucru, se deschide componenta care joacă rol de browser (Navigator). Dar această pictogramă poate fi modificată pentru a deschide programul Composer.

Deschiderea programului dintr-o altă componentă

Când deschideți programul Communicator, se deschide în mod automat și bara de componente. Utilizând bara de componente sau meniul Communicator, puteți trece de la orice componentă a pachetului la Composer.

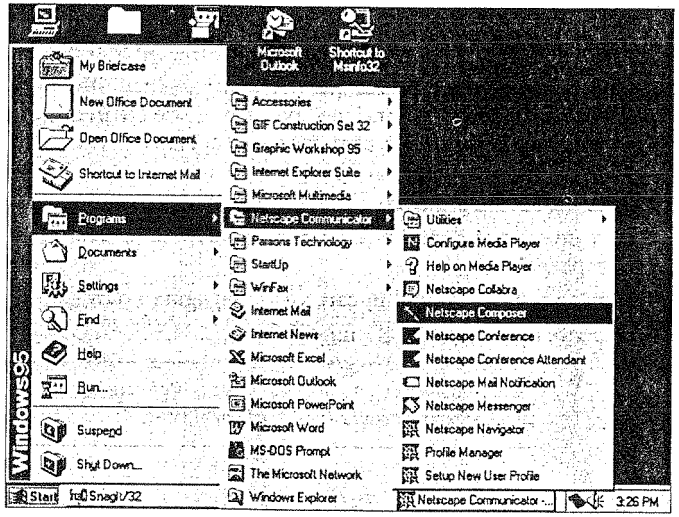


FIGURA 2.1.
Deschiderea programului Composer din meniul Windows Start pentru a crea o pagină Web nouă

TERMEN NOU **Bara de componente.** Este o bară afișată de Communicator și conține patru pictograme, fiecare dintre acestea deschizând o altă componentă: Navigator (pentru navigare pe Web), Mailbox (poștă electronică), Discussions (grup de știri) și Composer. Bara de componente poate fi flotantă sau „ancorată" în colțul din dreapta-jos al ferestrei.

Când treceți pentru prima dată în Composer dintr-o altă componentă în cadrul unei sesiuni Communicator, Composer se deschide cu un document nou, gol, ca în cazul deschiderii lui din meniul Start. Când deschideți sau creați un fișier în Composer și apoi treceți la o altă componentă, fișierul respectiv rămâne deschis în Composer. La revenirea în Composer dintr-o altă componentă, vă puteți relua lucrul la fișierul respectiv.

De făcut

De făcut: Treceți în Composer din alte componente

1. Deschideți programul Navigator alegând Programs, Netscape Communicator, Netscape Navigator din meniul Start. (În cazul în care conectarea la Internet pornește automat, anulați-o.)
2. Căutați bara de componente. Trebuie să o găsiți sub forma unei bare flotante, cu patru pictograme (vezi figura 2.2) sau a unui rând de pictograme „ancorat" în colțul din dreapta-jos al ferestrei programului Navigator.

FIGURA 2.2.
Bara de componente apare sub forma unei bare flotante sau a unui rând de pictograme ancorat în colțul din dreapta-jos al ferestrei

Pentru a comuta bara de componente din forma flotantă în forma ancorată în colțul din dreapta-jos al ferestrei, alegeți Communicator, Dock Component Bar din bara de meniuri a oricărei componente. Pentru a elibera bara de componente (pentru a o face din nou flotantă), alegeți Communicator, Show Component Bar.

3. Executați clic pe pictograma programului Composer din bara de componente, pentru a-l deschide.
4. Executați clic pe pictograma programului Messenger din bara de componente, pentru a trece în acest program.
5. Alegeți Communicator, Page Composer din bara de meniuri, pentru a reveni în Composer.
6. Utilizați bara de componente și meniul Communicator pentru a comuta de câteva ori între componente ca să vedeți cum este.

Rețineți că atunci când treceți de la o altă componentă la Composer, rămân deschise toate componentele împreună cu fișierele lor și orice sesiune online. De exemplu, dacă lucrați online în Navigator, apoi treceți la Composer utilizând una dintre metodele descrise mai devreme, Navigator și sesiunea online rămân deschise în fundal.

Crearea unei pagini noi

În meniul File al oricărei componente aveți trei modalități de a începe o sesiune de creare a unei pagini Web:

- File, New, Blank Page – Deschide programul Composer cu o pagină nouă, goală, gata pentru editare.
- File, New, Page from Template – Inițiază o pagină nouă prin intermediul casetei de dialog Template. În caseta de dialog se introduce poziția paginii Web care urmează

să fie folosită ca șablon la inițierea noii pagini. (Vezi Ora 4, „Crearea rapidă a unei pagini originale cu ajutorul unui șablon".)

- File, New, Page from Wizard – Deschide programul Navigator (dacă nu vă aflați cumva în el) și face legătura cu Page Wizard, care vă ajută să creați rapid o pagină de bază simplă. (Vezi Ora 3, „Crearea a unei pagini Web «la minut»".) După ce ați creat în Navigator pagina de bază, alegeți File, Edit Page pentru a trece în Composer să o salvați.

De făcut: Deschiderea unui fișier (uneori împreună cu Composer)

Pașii pentru deschiderea unui fișier în vederea editării în Composer sunt aceiași atât pentru Navigator, cât și pentru Composer. Nu-i așa că-i frumos?

1. Când vă aflați în Navigator sau Composer, alegeți File, Open File. Va apărea caseta de dialog Open Page (prezentată în figura 2.3).

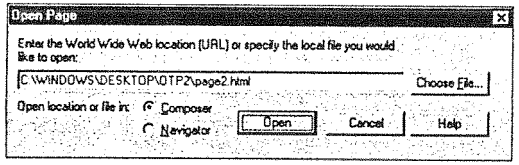


FIGURA 2.3.
Caseta de dialog Open Page, accesibilă atât din Navigator, cât și din Composer

2. Introduceți calea și denumirea corespunzătoare fișierului sau executați clic pe butonul Choose File pentru a deschide caseta de dialog Open de tip Windows, pe care o puteți utiliza pentru a răsfoi după fișier. După cum se poate observa în figura 2.3, nu este necesar să furnizați calea și denumirea fișierului în forma URL.
3. După introducerea corectă a căii și denumirii fișierului în caseta de dialog Open Page, asigurați-vă că este selectat butonul de radio de lângă eticheta Composer, apoi executați clic pe butonul Open. Drept urmare, fișierul indicat va fi deschis în Composer, gata pentru editare.

> În Composer, în loc să alegeți File, Open Page, puteți executa clic pe butonul Open din bara cu instrumente Composition. Acest buton nu deschide caseta de dialog Open Page, ci obișnuita casetă de dialog Open din Windows, pe care o puteți utiliza pentru a căuta și a alege fișierul.

Deschiderea unui fișier utilizând butonul New

În cazul în care doriți să creați un fișier cu o pagină nouă sau să deschideți unul existent, dar nu vă place nici una dintre numeroasele modalități care v-au fost prezentate în acest scop, aveți la îndemână încă una (cu siguranță, ultima). După cum veți vedea, utilizarea butonului New este mai puțin convenabilă decât metodele descrise anterior.

Executați clic pe butonul New din bara cu instrumente Composition a programului Composer pentru a deschide caseta de dialog Create New Page (vezi figura 2.4). În această casetă de dialog, alegeți butonul care corespunde dorinței dumneavoastră:

- Primele trei butoane, Blank Page, From Template și From Page Wizard, au efect identic cu cele trei opțiuni având aceleași denumiri care se găsesc în meniul File, New.

- Open Local File are efect identic cu executarea unui clic pe butonul Open din bara cu instrumente a programului Composer (deschide obișnuita casetă de dialog Open din Windows, în care puteți alege un fișier).

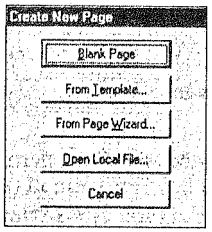


FIGURA 2.4.
Caseta de dialog Create New Page din programul Composer

Salvarea și denumirea fișierelor

Când salvați un fișier în Composer, trebuie să-l denumiți – probabil îi veți da denumirea sub care va fi stocat pe un server Web când va fi publicat. Când vine momentul publicării unei pagini Web, numele de fișier poate crea probleme.

De exemplu, sistemele de operare Windows 95, 98, NT, chiar și cele pentru Macintosh, vă permit să utilizați spațiile și semnele de punctuație în denumirea fișierelor. Acest lucru nu trebuie făcut când denumiți fișierele în Composer, deși Composer vă permite acest lucru, deoarece când veți încerca să le publicați (sau doar să le vizualizați în Navigator) veți constata că browserul nu le poate deschide.

În general, câtă vreme folosiți extensiile `.htm` și `.html` și eliminați spațiile și semnele de punctuație, puteți da fișierelor orice denumire. Totuși, denumirea fișierului trebuie să se conformeze sistemului de operare utilizat de server. De exemplu, dacă serverul Web pe care urmează să vă publicați documentul (vezi Ora 21, „Publicarea paginii") folosește sistemul de operare DOS, fișierele trebuie denumite respectând regula denumirii 8.3: Numele fișierului poate avea cel mult opt caractere, iar extensia cel mult trei (`.htm`, nu `.html`).

De asemenea, când o pagină este prima pagină a unei prezentări cu mai multe pagini, practica standard este de a o denumi `index.html`. Unele servere sunt configurate să deschidă în mod automat fișierul `index.html` când un vizitator precizează un director fără a specifica și un fișier. Oricum, acest lucru funcționează numai dacă aveți pe server propriul director. De obicei, îl veți avea. Dar dacă împărțiți un director cu alții, este puțin probabil să fiți primul care plasează un fișier `index.html`, deci serverul nu vă va accepta documentul.

În concluzie, alegeți-vă serverul și aflați care sunt convențiile de denumire pe care le utilizează, înainte de a stabili denumirile finale ale fișierelor HTML.

Utilizarea opțiunii AutoSave

Programul Composer conține o opțiune AutoSave care salvează toate fișierele deschise de fiecare dată după ce s-a scurs un anumit număr de minute (în mod prestabilit, 10 minute).

Salvarea se face în mod automat, fără ca dumneavoastră să interveniți, însă numai după ce ați salvat fișierul, în mod deliberat, pentru prima dată. Până când fișierul nu a

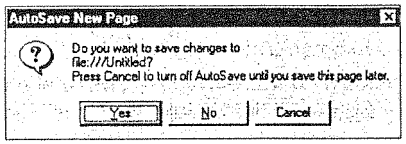
fost salvat pentru prima dată, opțiunea AutoSave nu face salvarea automat; în schimb, vă întreabă dacă doriți să salvați fișierul (vezi figura 2.5). Executați clic pe butonul Yes din caseta de dialog pentru a salva fișierul sau pe butonul No pentru a închide caseta de dialog fără a efectua salvarea, ceea ce face ca AutoSave să repete întrebarea mai târziu. După ce ați salvat fișierul, autosalvarea se face în continuare automat.

Dacă executați clic pe butonul Cancel din caseta de dialog AutoSave, se întâmplă două lucruri (sau, mai degrabă, nu se întâmplă):

- fișierul nu este salvat;
- opțiunea AutoSave este dezactivată temporar pentru fișierul în cauză, deci nu se va mai încerca salvarea automată a fișierului. Nu veți mai fi întrebat dacă doriți să salvați dumneavoastră fișierul. După ce îl salvați, opțiunea se reactivează automat și programul reîncepe să pună întrebarea la fiecare 10 minute.

Aveți posibilitatea să activați sau să dezactivați opțiunea AutoSave și să stabiliți numărul de minute după care să fiți întrebați dacă doriți să fie făcută salvarea. În acest scop, alegeți Edit, Preferences în Composer și se va deschide caseta de dialog Preferences.
Pentru a modifica numărul de minute, introduceți un număr nou în câmpul de lângă textul „minutes", situat în partea de sus a casetei de dialog. Pentru a dezactiva opțiunea AutoSave, dezactivați căsuța de validare de lângă textul „Automatically save page every...".

FIGURA 2.5.
Caseta de dialog AutoSave



De făcut

De făcut: Salvarea unui fișier

1. Executați clic pe butonul Save din bara cu instrumente Composition sau alegeți File, Save. Se va deschide o casetă de dialog standard, Save.

Când salvați un fișier cu o pagină Web înainte de a preciza titlul acesteia în caseta de dialog Page Properties, se deschide automat o casetă de dialog în care puteți introduce un titlu. Deocamdată, introduceți orice titlu doriți – veți afla totul despre titluri și alte proprietăți ale paginii în Ora 5, „Stabilirea titlului, a culorilor și a altor proprietăți ale paginii".

2. Alegeți un director, dacă doriți, și tastați denumirea fișierului. Nu este nevoie să tastați și extensia; se adaugă în mod automat extensia `.htm`.
3. Executați clic pe butonul OK.

Testarea în Navigator a fișierelor create cu Composer

După cum veți observa parcurgând această carte, Composer este în mare măsură WYSIWYG; în majoritatea cazurilor, paginile dumneavoastră vor arăta la fel când sunt vizualizate cu Composer sau Navigator. Totuși, există câteva elemente care nu apar în Composer la fel cum apar într-un browser.

Astfel, este indicat ca, din când în când, să „previzualizați" cu Navigator pagina creată, pentru a vedea cum apare ea vizitatorilor (sau vizitatorilor care folosesc Navigator).

Înainte de a executa clic pe butonul Preview, salvați fișierul din Composer; în caz contrar, după ce executați clic pe butonul Preview, va apărea o casetă de dialog care vă obligă să îl salvați înainte ca Navigator să îl prezinte.

Pentru a previzualiza o pagină la care lucrați în Composer, alegeți File, Browse Page din bara de meniuri a acestuia (sau executați clic pe butonul Preview din bara cu instrumente).

Dacă înainte de a executa clic pe butonul Preview, Navigator este deschis și afișează un fișier diferit, pentru a afișa fișierul aflat în editare se va deschide o nouă fereastră Navigator. Dacă Navigator prezintă deja fișierul editat (cum ar face-o dacă ați fi executat clic pe butonul Preview mai devreme, în timpul editării), fereastra respectivă deschide și reîncarcă automat pagina pentru a ilustra eventualele modificări apărute de la afișarea anterioară.

Pentru a reveni la sesiunea de editare după previzualizarea unui document, alegeți Page Composer din bara de componente sau din meniul Communicator.

Nu utilizați File, Edit Page pentru a reveni din Navigator în Composer după previzualizarea fișierului în lucru. Procedând astfel, nu reveniți la sesiunea de editare anterioară; opțiunea Edit Page deschide o nouă fereastră Composer care conține o copie a paginii respective. Astfel, veți avea deschise două ferestre Composer pentru editarea aceluiași fișier.
Pentru a reveni în Composer după vizualizarea unei pagini în Navigator, utilizați bara de programe din Windows, combinația de taste Ctrl+4 sau bara de componente.

Utilizarea barelor cu instrumente din Composer

Toate funcțiile din programul Composer pot fi apelate din bara de meniuri, însă, pentru un acces mai rapid, multe dintre funcțiile utilizate frecvent sunt disponibile în una dintre cele două bare cu instrumente (vezi figura 2.6).

Fiecare buton din barele cu instrumente este prezentat în ora în care este descrisă acțiunea pe care o declanșează. De exemplu, butonul Insert Link este prezentat în Ora 10, „Crearea legăturilor".

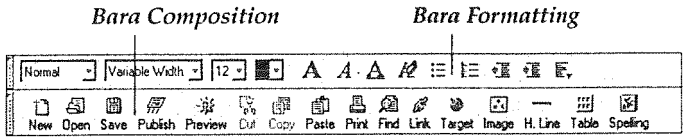
- *Composition* – Conține butoane pentru deschiderea și crearea fișierelor, verificarea paginilor în Navigator, tipărire, editarea textului și adăugarea unor elemente în pagină, cum ar fi legăturile și imaginile.

- *Formatting* – Conține butoane și liste derulante pentru crearea listelor și operațiuni de formatare a textului cum ar fi aplicarea stilurilor de paragraf, a fonturilor și a atributelor textului.

Când se află pe ecran ambele bare cu instrumente, acestea micșorează suprafața ferestrei de editare astfel că veți vedea mai puțin din pagina la care lucrați. Când nu aveți nevoie de una dintre ele (sau de nici una), o puteți ascunde alegând o opțiune din partea de sus a meniului View.

În partea de sus a ferestrei de editare prezentate în figura 2.6 se pot observa două rânduri de butoane. Fiecare rând constituie o bară cu instrumente, deși cele două bare creează impresia uneia singure atunci când sunt alăturate.

FIGURA 2.6.
Barele cu instrumente din programul Composer



Identificarea butoanelor din barele cu instrumente

Cei care au inventat interfața grafică cu utilizatorul și-au imaginat că butoanele autoexplicative de pe ecran vor permite utilizarea *intuitivă*, în care utilizatorul execută clic pe butonul corespunzător în mod instinctiv datorită înțelegerii subconștiente a semnificației pictogramei de pe buton.

După ce v-ați obișnuit cu ele, majoritatea butoanelor din barele cu instrumente ale programului Composer sunt destul de intuitive. De exemplu, butonul Print are imaginea unei imprimante, iar butonul Insert Link are imaginea unui lanț (*link* = legătură, ați înțeles ideea?). Cu toate acestea, câteva butoane v-ar putea părea cam încriptate. Din fericire, toate butoanele din barele cu instrumente dispun de indicații (tooltips). Pentru a afla denumirea unui buton, lăsați pe el indicatorul mouse-ului preț de câteva momente și denumirea va apărea.

TERMEN NOU **Indicație (tooltip).** Utilizate în multe dintre programele pentru Windows, indicațiile sunt etichete care apar pentru a identifica butoanele din bara cu instrumente. Indicația corespunzătoare unui buton este afișată în urma menținerii indicatorului mouse-ului deasupra butonului timp de o secundă sau două.

Aceasta constituie o metodă utilă de a afla poziția butonului căutat în bara cu instrumente. Mențineți indicatorul mouse-ului deasupra primului buton din partea stângă a barei cu instrumente. După ce apare indicația, deplasați indicatorul încet spre dreapta, deasupra butoanelor – pe măsură ce vă deplasați de-a lungul barei, vor apărea indicațiile corespunzătoare fiecărui buton.

Deplasarea barelor cu instrumente

Ordinea barelor cu instrumente ale programului Composer – Composition și Formatting – nu este fixă. În interiorul zonei destinate barelor cu instrumente, zonă aflată în partea de sus a ferestrei, puteți poziționa bara Formatting deasupra barei Composition sau invers.

Pentru a schimba ordinea, poziționați indicatorul mouse-ului deasupra dreptunghiului

vertical din extrema stângă a barei cu instrumente. Executați clic și mențineți apăsat butonul mouse-ului, deplasați prin tragere bara cu instrumente în sus sau în jos (în interiorul zonei destinate barelor cu instrumente) până în noua poziție, apoi eliberați butonul mouse-ului.

Configurația barelor cu instrumente este specifică fișierului. Dacă deplasați o bară cu instrumente sau modificați opțiunea Show/Hide corespunzătoare barei, apoi salvați pagina, configurația respectivă va fi refăcută ori de câte ori deschideți pagina respectivă.

Tipărirea din Composer

Pentru a tipări pagina pe care o editați, executați clic pe butonul Print din bara cu instrumente sau alegeți File, Print. Documentul este tipărit exact așa cum ar fi tipărit din Navigator – în listare sunt incluse formatarea textului și imaginile, însă sunt omise eventualele modele de fundal, pentru a păstra textul lizibil. Pagina este divizată în bucăți dimensionate astfel încât să se încadreze pe foile de hârtie.

Deși s-ar putea să tipăriți paginile pentru o consultare ulterioară, nu vă așteptați ca listarea să fie o reprezentare exactă a felului în care paginile dumneavoastră apar online.

Rezumat

Composer face multe – de fapt, prea multe pentru a putea fi măcar pomenite în această oră. Totuși, în această oră v-ați apucat de treabă și ați învățat să intrați în Composer, să ieșiți din el și să vă învârtiți prin el. Atât de normale cum vi se par aceste operațiuni, ele reprezintă baza realizării eficiente a paginilor Web.

Dar, cu toate calitățile pe care le are, acestui program îi lipsește una: inteligența. Nu vă poate spune dacă pagina creată este bine organizată, bine prezentată sau bine scrisă. Și cu toate că aplică etichete HTML în documentul dumneavoastră cu conștiinciozitate, nu vă poate spune dacă ați ales etichetele cele mai indicate pentru prezentarea corespunzătoare a materialului.

Prin urmare, Composer înlocuiește numai timpul și munca, nu și judecata. Pentru a crea un document Web eficient, trebuie să înțelegeți estetica Web. Din această carte veți învăța multe în această privință. Dar mai trebuie să vedeți multe alte pagini online și să le catalogați mental în funcție de ceea ce vă inspiră aspectul și conținutul lor, și acestea pot să vă încânte sau să vă pară anoste, plictisitoare sau încâlcite.

Atelier

Î&R

Î **Am văzut materialul prezentat în această oră cu privire la barele cu instrumente și opțiunile din meniul programului Composer, plus o parte din materialul care va fi prezentat în orele următoare, cum ar fi cel referitor la imagini. Unde se află însă opțiunile de meniu și butoanele referitoare la alte elemente ale paginii pe care le-am văzut pe Web, cum ar fi secvențele video?**

R Composer este destul de bine dotat, având instrumente pentru 90% din elementele folosite de 99% dintre creatorii de pagini Web. Dar nu este un sistem universal, atotcuprinzător în ceea ce privește crearea paginilor Web. Nu face totul.

Acesta este motivul pentru care vă amintesc în această oră, precum și în altele, că indiferent ce faceți în Composer, în subsol construiți un document HTML. Când ajungeți la elemente pentru care Composer nu dispune de instrumente, trebuie să renunțați la „pilotul automat" și să apăsați direct „pedalele" HTML. Veți face acest lucru în Ora 17, „Editarea codului HTML", și s-ar putea să descoperiți că nu este chiar așa de dificil. Dar până atunci, explorați și folosiți lucrurile pe care le face Composer și care sunt prezentate de la Ora 3 la Ora 16.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Când bara de componente a programului Communicator este „ancorată", o puteți vedea:
   a. Pe cheiul 11.
   b. Cu un preț mai mic.
   c. Liberă pe ecran.
   d. În colțul din dreapta-jos al ferestrei.
2. Executați clic pe butonul Preview în Composer pentru a testa cum ar arăta creația dumneavoastră dacă:
   a. O publicați pe Web fără a-i aduce alte modificări.
   b. Ar fi gata.
   c. A creat-o altcineva.
   d. Ați luat-o de la început.
3. Se poate folosi denumirea „Noua Mea Pagina Web.htm" pentru un fișier care conține o pagină Web. Adevărat sau fals?

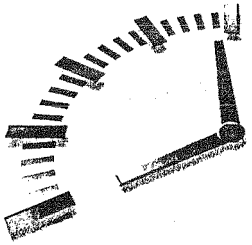
Răspunsuri

1. (d). Când nu este ancorată, devine adevărată varianta (c).
2. (a). Previzualizarea prezintă cum ar arăta pagina dumneavoastră, în starea curentă, dacă ar fi văzută online cu un browser.
3. Fals. Nu puteți folosi spații în denumirea fișierelor care conțin pagini Web. (Totuși, „NouaMeaPaginaWeb.htm" ar fi corect.)

Activitate

Începeți să explorați programul Composer ca pe un editor. Deschideți un fișier nou și începeți să editați text în el. Vedeți dacă puteți să vă dați seama cum se formatează textul. (Sugestie: Încercați să folosiți butoanele din bara cu instrumente Formatting.)

ORA 3



Crearea unei pagini Web „la minut"

Netscape Page Wizard este una dintre componentele „generatoarelor de pagini de bază". Utilizat la completarea unor câmpuri, permite începătorilor în editarea Web să își compună în numai câteva minute propriile pagini gazdă. Ca orice lucru creat pentru sporirea vitezei și a simplității, Page Wizard obligă utilizatorii să facă o serie de compromisuri comparativ cu alte variante de editare. Este asemănător unui aparat fotografic de tip Polaroid: nu se pot face prea multe cu el, rezultatele obținute nu sunt grozave; sunt confuze și fără aspect profesional, însă se obțin aproape instantaneu.

Cu toate acestea, Page Wizard nu poate fi depășit ca viteză și simplitate și oferă începătorilor o cale foarte comodă de a se obișnui cu elementele Web înainte de a trece la tehnicile de editare mai pretențioase (și mai eficiente) care sunt descrise mai târziu în această carte. Un alt aspect important este că s-ar putea să alegeți Page Wizard pentru a crea o pagină care să servească drept material brut („argilă Web"), aceasta urmând a fi editată și dezvoltată folosind tehnicile pe care le veți învăța pe măsură ce parcurgeți cartea.

La sfârșitul orei veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Ce este Page Wizard și cum se pornește?
- Reprezintă Page Wizard soluția potrivită pentru dumneavoastră?
- Cum se creează în Page Wizard o pagină nouă cu text, imagini și toate celelalte elemente?
- Ce se face cu pagina la sfârșitul editării?

Ce este (și unde se află) Page Wizard?

Netscape Page Wizard (wizard=vrăjitor) se aseamănă cu vrăjitorul din Oz: se numește vrăjitor și pretinde să fie unic, dar în realitate nu este așa. Totuși, în final (cum se întâmplă și în poveste), Page Wizard vă furnizează ceea ce doriți.

Sunteți familiarizat cu astfel de module „vrăjitor". Ele au o interfață prietenoasă și rutine automate care vă conduc de-a lungul operațiunilor complicate, cum ar fi instalarea sistemului de operare Windows, crearea comenzilor rapide sau instalarea pachetului de programe Netscape Communicator. Din punct de vedere tehnic, Page Wizard nu este un vrăjitor de Windows. Deși servește unui scop similar, nu arată și nu se comportă ca un astfel de vrăjitor. El vă ajută să creați o pagină de bază simplă și personalizată.

Page Wizard este o pagină Web stocată la următoarea adresă:

`http://home.netscape.com/home/gold4.0_wizard.html`

Este indicat să folosesc Page Wizard?

Când completați spațiile goale din Page Wizard, datele furnizate de dumneavoastră sunt amplasate automat în pozițiile corespunzătoare, într-un *șablon* (template) al unei pagini Web. Șablonul nu este nici mai mult, nici mai puțin decât o pagină de bază foarte simplă și clară.

TERMEN NOU **Șablon.** Un șablon este o pagină Web finalizată pe care o puteți edita și personaliza pentru a vă crea propria pagină într-un timp mult mai scurt decât dacă ați începe de la zero. Vezi Ora 4, „Crearea rapidă a unei pagini originale cu ajutorul unui șablon".

Deși introducerea altor date conduce la modificarea conținutului, organizarea paginii rămâne aceeași indiferent de ceea ce tastați în Page Wizard. Page Wizard vă oferă posibilitatea de a stabili înfățișarea paginii prin alegerea unei texturi pentru fundal, a culorii textului, precum și a marcajelor de listă și a liniilor orizontale (cu toate că aceste opțiuni de formatare au inconveniente, după cum veți vedea mai târziu în acest capitol). Însă aranjarea elementelor de text în pagină rămâne neschimbată orice ați face. Toate paginile create cu Page Wizard arată la fel – diferă numai conținutul (vezi figura 3.1).

Șablonul utilizat de Page Wizard este proiectat pentru o pagină gazdă personală și este eficient în acest sens, chiar dacă este cam redus ca dimensiuni și excesiv de simplu. Prin câteva alegeri creative în timpul completării, urmate de o ușoară ajustare a paginii în Composer, puteți utiliza Page Wizard și la crearea unei pagini de afaceri simple.

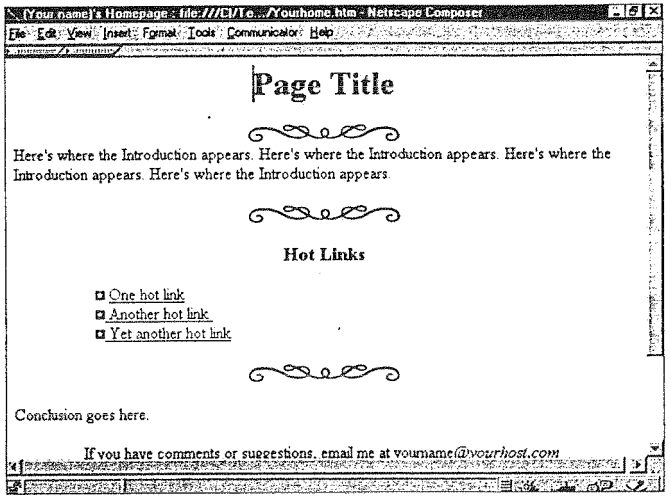


FIGURA 3.1.
O pagină de bază simplă, creată cu Netscape Page Wizard

Puteți utiliza Page Wizard la înjghebarea rapidă a unei pagini pe care, ulterior, o puteți extinde și finisa în Composer.

Chiar dacă ar trebui să utilizați Page Wizard în funcție de scopul urmărit, organizarea generală a paginii rezultate este suficient de apropiată de ceea ce vreți să obțineți. Dacă doriți ca pagina să aibă un aspect cu totul diferit sau intenționați să elaborați un

document Web format din mai multe pagini și fișiere legate între ele, ar fi mai bine să treceți direct la ora următoare.

Utilizarea modulului Page Wizard

Modulul Page Wizard este utilizat online. Nu puteți să descărcați pagina Page Wizard și să o utilizați offline, deoarece Page Wizard vă creează pagina preluând datele pe care le introduceți online și prelucrându-le cu ajutorul unui program aflat pe serverul Netscape.

Remarcați că deși faceți editare, lucrați cu Page Wizard în Navigator, nu în Composer. Nu este necesar să deschideți programul Composer până când nu ați salvat pagina finalizată, așa cum se descrie mai târziu în acest capitol.

Pe măsură ce urmați instrucțiunile de creare a unei pagini, veți întâlni diferite denumiri ale elementelor pe care le poate conține pagina: titlul, subtitluri, paragrafe și altele. Datorită scopului utilizării modulului Page Wizard, aceste elemente sunt autoexplicative și, pentru a vă crea pagina, nu trebuie să știți prea multe despre semnificația denumirilor lor.
Oricum, când veți trece la partea a II-a a acestei cărți, „Titluri, text și tabele", veți descoperi că fiecare element dintr-o pagină Web joacă un rol specific, unic și că stabilirea denumirilor și utilizările elementelor paginii constituie o parte importantă a învățării compunerii și editării paginilor Web.

Asemenea unui număr tot mai mare de pagini Web, și pagina prelucrată cu Page Wizard este formată din patru cadre. Fiecare cadru apare ca o mică fereastră separată. Veți învăța cum să vă creați propriile pagini Web formate din cadre în Ora 18, „Împărțirea unei pagini în cadre".

De făcut

De făcut: Pornim modulul Page Wizard

1. Deschideți programul Navigator și conectați-vă la Internet.

Când executați pasul 2, nu contează pe ce pagină sunteți – pagina de bază Netscape, o altă pagină sau o pagină goală – câtă vreme Navigator este deschis și sunteți conectat la Internet.

2. În Navigator, alegeți File, New, Page from Wizard. Aceasta îi indică browserului să vă conecteze la Page Wizard. Ecranul care va apărea va semăna cu cel din figura 3.2.
3. În cadrul activ (colțul din dreapta-sus), derulați în sus partea introductivă de la Netscape pentru a ajunge la butonul START.
4. Executați clic pe butonul START aflat în cadrul din dreapta-sus. Pagina va arăta ca aceea din figura 3.3.

Așa cum este ilustrat în figura 3.3, pagina este împărțită în trei cadre:

- Cadrul din stânga-sus, INSTRUCTIONS, descrie fiecare element pe care îl veți crea. Fiecare descriere conține legături care, când se execută clic pe ele, afișează în cadrul de jos un formular sau o listă de opțiuni.
- Cadrul de jos, CHOICES, constituie spațiul în care veți tasta textul din formulare (pentru a crea conținutul paginii) sau veți alege, dintr-o listă de opțiuni, cum să arate pagina dumneavoastră.

- Cadrul din dreapta-sus, PREVIEW, prezintă o previzualizare a paginii. Pe măsură ce veți completa fiecare formular sau veți alege una dintre opțiunile din cadrul CHOICES (de jos), previzualizarea este actualizată pentru a ilustra rezultatul. (După completarea primelor formulare, veți fi nevoit să derulați în sus conținutul cadrului PREVIEW pentru a vedea porțiunea de pagină pe care tocmai ați creat-o.)

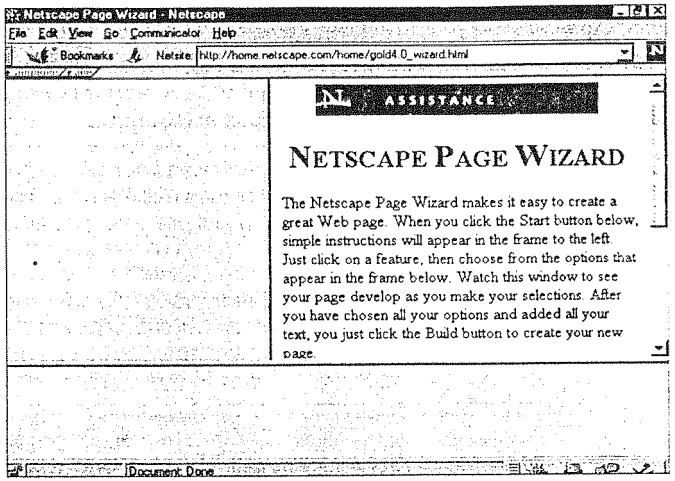


FIGURA 3.2.
Ecranul inițial prezentat de Page Wizard

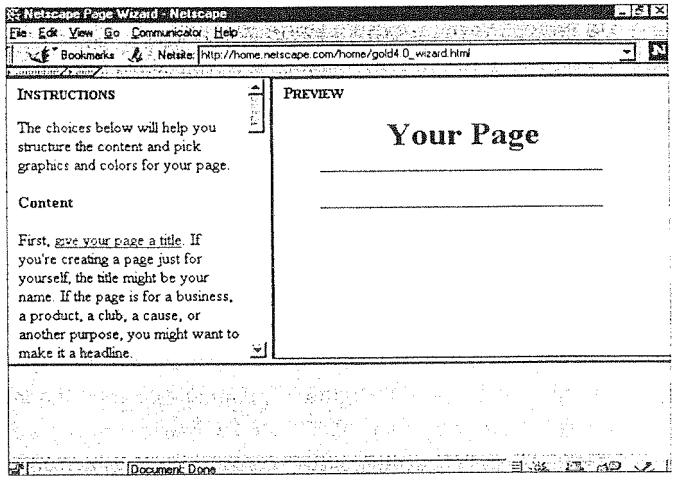


FIGURA 3.3.
Primul formular din Page Wizard

În secțiunile următoare sunt descrise modul de completare a tuturor formularelor și modul de efectuare a alegerilor necesare completării paginii. Formularele și opțiunile sunt prezentate în ordinea în care le întâlniți în cadrul INSTRUCTIONS (stânga-sus).
Introducerea textului și efectuarea alegerilor nu trebuie făcute în ordine. Puteți să derulați conținutul cadrului INSTRUCTIONS și să completați pagina mai departe fără a completa anumite zone. De asemenea, în orice moment puteți derula înainte și înapoi conținutul cadrului INSTRUCTIONS pentru a revedea zonele completate (pe care le puteți modifica sau șterge dacă doriți).
Rețineți, în final, că nu trebuie să completați tot ce găsiți în Page Wizard. Dacă lăsați gol un formular, vrăjitorul pur și simplu șterge elementul respectiv și orice text utilizat pentru a-l denumi. Dacă nu vă deranjați să modificați opțiunile aflate în zona „Looks", vor fi utilizate cele prestabilite.

De făcut

De făcut: Introduceți conținutul paginii

În secțiunea Content din cadrul INSTRUCTIONS, alegeți legăturile care deschid în cadrul CHOICES formulare de introducere a textului. Parcurgeți pașii următori:

1. Derulați cadrul INSTRUCTIONS până când vedeți legătura *give your page a title* (dați un titlu paginii dumneavoastră), ca în figura 3.4.
2. Executați clic pe legătura respectivă. În cadrul CHOICES va apărea un formular ca acela din figura 3.4.
3. Ștergeți textul descriptiv care este în formular și tastați titlul paginii dumneavoastră. Page Wizard îl va folosi atât ca titlu al documentului (cel care apare în bara de titlu a browserului vizitatorilor), cât și al paginii propriu-zise, plasându-l în partea de sus a acesteia cu litere mari, aldine.
4. Executați clic pe butonul Apply. Noul titlu va apărea în cadrul PREVIEW, centrat în partea de sus a paginii (vezi figura 3.5).

Page Wizard inserează câte o linie orizontală deasupra și dedesubtul introducerii. Ulterior, veți avea ocazia să personalizați aspectul acestui element.

5. Derulați cadrul INSTRUCTIONS până când vedeți legătura *type an introduction* (tastați o introducere), ca în figura 3.5.
6. Executați clic pe legătura respectivă. În cadrul CHOICES va apărea un formular ca acela din figura 3.5.
7. Ștergeți textul descriptiv care este în formular și tastați o introducere de până la 1000 de caractere. În timp ce tastați introducerea, puteți apăsa tasta Enter pentru a întrerupe liniile sau pentru a crea o linie goală. În acest fel, puteți crea o introducere formată din câteva paragrafe (având, în total, până la 1000 de caractere).

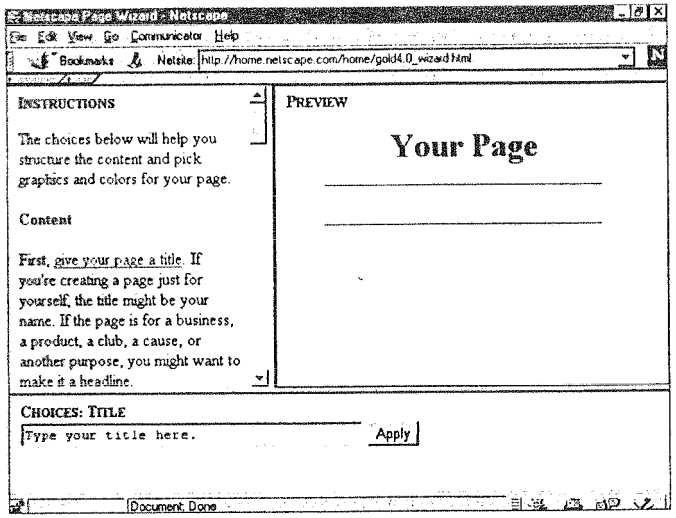


FIGURA 3.4.
Introducerea unui titlu

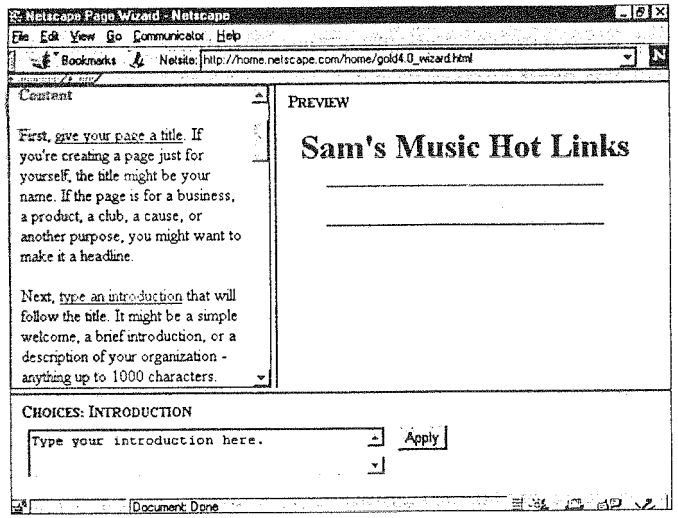


FIGURA 3.5.
Un titlu finalizat (în cadrul PREVIEW) și cadrul CHOICES pregătit pentru editarea introducerii

Page Wizard inserează această introducere după titlu, sub forma unui paragraf normal, aliniat la stânga (vezi figura 3.6).

8. Executați clic pe butonul Apply. Noua introducere va apărea în cadrul PREVIEW.
9. Derulați cadrul INSTRUCTIONS până când vedeți legătura *add some hot links* (adăugați niște legături fierbinți), ca în figura 3.6.
10. Executați clic pe legătura respectivă. În cadrul CHOICES va apărea un formular ca acela din figura 3.6.

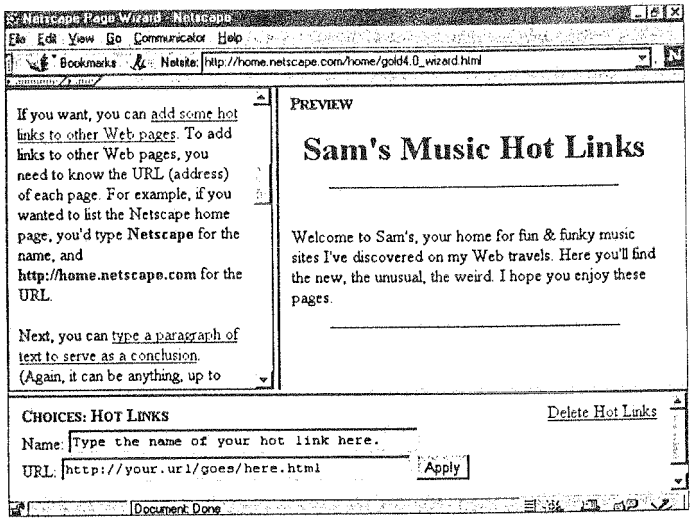


FIGURA 3.6.
O introducere finalizată (în cadrul PREVIEW) și cadrul CHOICES pregătit pentru legăturile fierbinți

11. Formularul CHOICES: HOT LINKS vă permite să creați o listă marcată care conține legături către alte pagini sau documente. Fiecare legătură din listă se creează astfel:
    - Ștergeți textul descriptiv care apare pe linia Name din formular și tastați textul care doriți să apară în pagina dumneavoastră ca sursă a legăturii (textul pe care trebuie executat clic pentru a activa legătura).
    - Ștergeți textul descriptiv care apare pe linia URL din formular și tastați URL-ul complet al locației în care trebuie duși vizitatorii dacă execută clic pe textul precizat din linia Name.
    - Executați clic pe butonul Apply.

Page Wizard plasează legăturile fierbinți pe care le introduceți într-o listă marcată. Mai târziu veți avea ocazia să personalizați aspectul marcajelor de listă.

Page Wizard inserează textul din linia Name ca element al listei marcate aflate după subtitlul centrat Hot Links (vezi cadrul PREVIEW din figura 3.7).
În continuare, aveți posibilitatea să adăugați în listă încă o legătură fierbinte (repetând pasul 11) sau să treceți la pasul următor. (Este normal ca lista să aibă cel puțin două legături fierbinți sau nici una; o listă marcată cu un singur element arată nefiresc.)

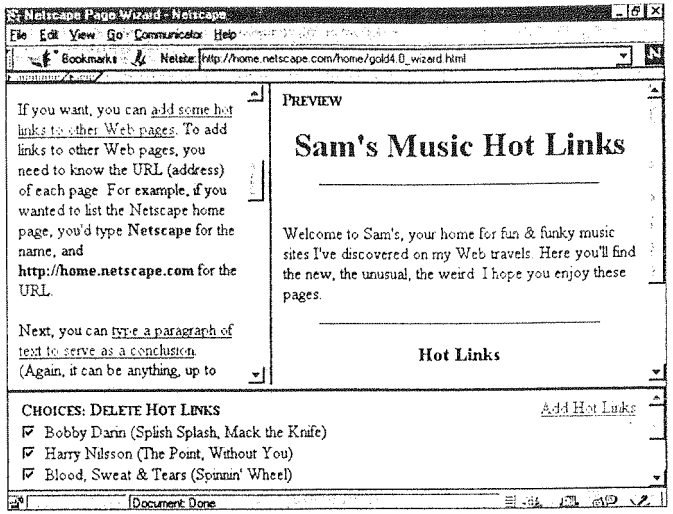


FIGURA 3.7.
Legăturile fierbinți finalizate, afișate în cadrul PREVIEW

Dacă ați adăugat o legătură fierbinte și ulterior vă hotărâți să renunțați la ea, derulați cadrul INSTRUCTIONS până la legătura pentru introducerea legăturilor fierbinți (add some hot links) și executați clic pe ea pentru a redeschide formularul CHOICES: HOT LINKS. Apoi executați clic pe Delete Hot Links. Se va deschide un nou formular CHOICES, asemănător cu cel din figura 3.7.
Marcajele de bifare care apar în dreptul fiecărei legături din listă arată că legătura va rămâne în document. Pentru a șterge o legătură, executați clic pe caseta sa de validare. Legătura va dispărea instantaneu atât din listă, cât și din cadrul PREVIEW.

12. Derulați cadrul INSTRUCTIONS până vedeți legătura *type a paragraph of text to serve as a conclusion* (tastați un paragraf sau un text de încheiere).
13. Executați clic pe ea. În cadrul CHOICES va apărea formularul CHOICES: CONCLUSION.
14. Ștergeți textul descriptiv care apare în formular și tastați o concluzie formată din maximum 1000 de caractere. Ca și în cazul tastării introducerii, puteți apăsa tasta Enter pentru a întrerupe liniile sau pentru a crea o linie goală.
    Page Wizard inserează concluzia dumneavoastră după secțiunea Hot Links, sub forma unui paragraf normal, aliniat la stânga (vezi figura 3.15).
15. Derulați cadrul INSTRUCTIONS până vedeți legătura `add an email link` (inserați o legătură pentru poșta electronică), prezentată în figura 3.8.
16. Executați clic pe ea. În cadrul CHOICES va apărea un formular ca acela din figura 3.8.
17. Formularul CHOICES: EMAIL LINK vă permite să creați o semnătură care să apară în partea de jos a paginii dumneavoastră (vezi figura 3.15). Semnătura include și o legătură spre adresa dumneavoastră de poștă electronică pentru a permite vizitatorilor să vă trimită un mesaj prin poșta electronică. Ștergeți textul descriptiv care apare în formular și introduceți adresa dumneavoastră de poștă electronică.

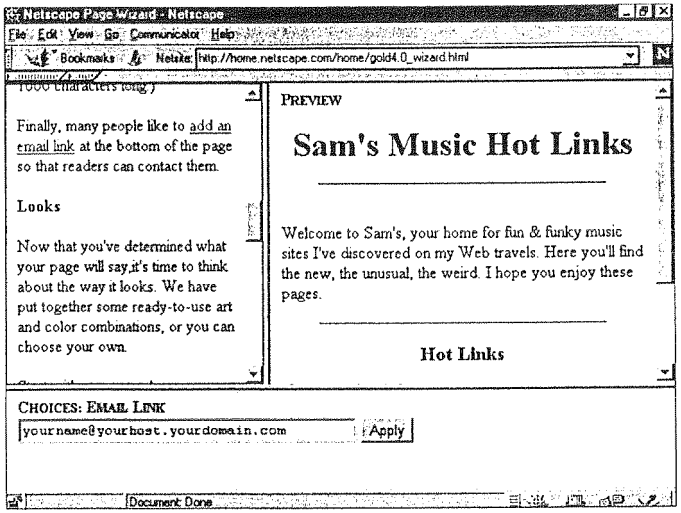


FIGURA 3.8.
Introducerea unei semnături

18. Executați clic pe Apply.
    Page Wizard va construi o semnătură în partea de jos a paginii. Semnătura include adresa dumneavoastră de poștă electronică sub forma unei legături mailto.

De făcut

De făcut: Stabiliți aspectul paginii dumneavoastră

În zona Looks din Page Wizard, aveți posibilitatea să personalizați aspectul paginii dumneavoastră din patru puncte de vedere:

- alegerea culorii sau a modelului pentru fundal;
- alegerea culorilor pentru text, legături și legături vizitate;
- alegerea marcajelor de listă (pentru lista marcată care conține legăturile fierbinți);
- alegerea riglelor (liniilor) orizontale.

Rețineți că nu este necesar să faceți nici una dintre aceste alegeri. Dacă treceți peste opțiunile din zona Look, pagina dumneavoastră nu va folosi culoare sau model de fundal, culorile pentru text/legături/legături vizitate vor fi cele prestabilite pentru browserul utilizat, iar marcajele de listă și riglele orizontale vor fi simple.

1. Derulați cadrul INSTRUCTIONS până vedeți legătura *a preset color combination* (o combinație de culori prestabilită), prezentată în figura 3.9. Această legătură vă permite să alegeți un set complet de culori care deja se asortează bine, nemaifiind necesar să alegeți separat fiecare culoare (pentru fundal, text, legături și legături vizitate). (Dacă doriți să alegeți separat fiecare culoare, săriți la pasul 4.)

Este indicat ca pentru legăturile vizitate să nu se folosească o culoare personalizată. Cei care navighează pe Web au reacții condiționate; ei se așteaptă ca o legătură vizitată să apară peste tot în culoarea prestabilită a browserului lor.

FIGURA 3.9.
Alegerea unei combinații de culori prestabilite

2. Executați clic pe legătura respectivă. În partea de jos a cadrului va apărea un rând de culori, ca în figura 3.9. Fiecare opțiune include o culoare pentru text, una pentru legături și una pentru legături vizitate, toate trei fiind suprapuse pe un pătrățel care are culoarea fundalului. Cele patru culori sunt asortate în mod corespunzător.
3. Alegeți o combinație de culori executând clic pe ea. (Aici nu există butonul Apply.)
4. Dacă nu ați ales o combinație de culori prestabilită sau dacă doriți să modificați una dintre culorile din combinația aleasă, derulați cadrul INSTRUCTIONS până la lista de legături care începe cu *background color*.
5. Executați clic pe unul dintre elemente (diferit de *background pattern*) pentru a afișa un rând de culori asemănător celui ilustrat în cadrul CHOICES din figura 3.10.

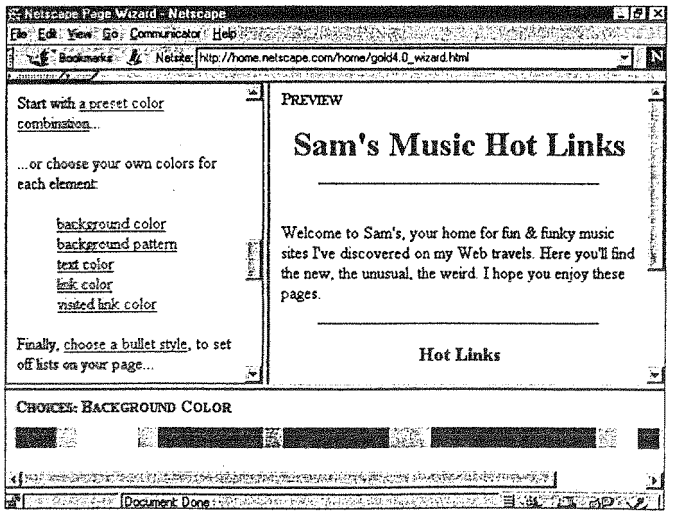


FIGURA 3.10.
Alegerea culorilor

6. Pentru a alege o culoare, executați clic pe unul dintre pătrățelele colorate.
7. În scopul de a alege un model pentru fundal, executați clic pe legătura *background pattern* (model pentru fundal). În cadrul CHOICES va apărea un rând de culori asemănător celui din figura 3.11.

Când alegeți culorile, încercați să obțineți un contrast între text și culorile de fundal, astfel încât legăturile să fie ușor de localizat. De asemenea, fiți atenți la alegerea fundalului pentru a vă asigura că textul și legăturile vor ieși în evidență față de acesta, dar nu vor fi într-un contrast izbitor cu el. (Dacă se întâmplă să nu percepeți culorile, folosiți combinația prestabilită de către autorii programului, deoarece ei se pricep mai bine.)

Alegerea unui model pentru fundal va anula alegerea anterioară a unei culori pentru fundal, însă nu va afecta culorile stabilite pentru text, legături și legături vizitate.

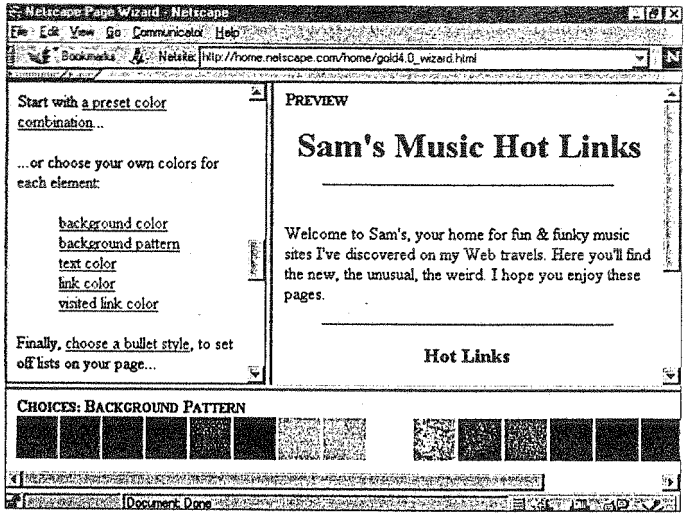


FIGURA 3.11.
Alegerea modelului pentru fundal

8. Executați clic pe modelul dorit. După câteva clipe, în fereastra PREVIEW se vor vedea rezultatele.
9. Derulați cadrul INSTRUCTIONS pentru a găsi legătura *choose a bullet style* (alegeți un model de marcaj), prezentată în figura 3.12. Modelul de marcaj ales de dumneavoastră va împodobi lista marcată care conține legăturile fierbinți create anterior.
10. Executați clic pe legătura respectivă. În cadrul CHOICES va apărea un rând de marcaje de listă ca în figura 3.12. (Prima opțiune, o bulină, nu este un marcaj de listă personalizat. Ea reprezintă opțiunea prestabilită, marcajul de listă standard în HTML.)
11. Pentru a alege un model de marcaj de listă, executați clic pe el.

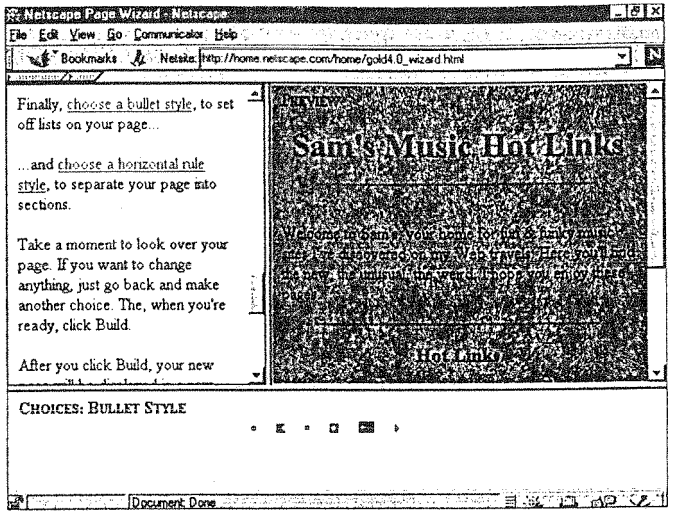


FIGURA 3.12. *Alegerea unui model de marcaj pentru listă*

12. Derulați cadrul INSTRUCTIONS pentru a găsi legătura *choose a horizontal rule style* (alegeți un model de riglă orizontală), prezentată în figura 3.13. Modelul de riglă orizontală ales de dumneavoastră va afecta toate riglele orizontale pe care Page Wizard le inserează automat pentru a despărți secțiunile paginii.

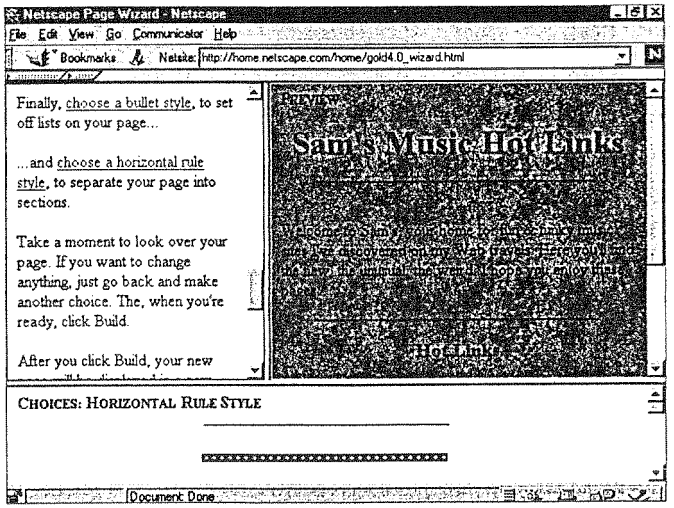


FIGURA 3.13. *Alegerea unui model de riglă orizontală.*

13. Executați clic pe legătura respectivă. În cadrul CHOICES va apărea o coloană cu modele de riglă orizontală, ca în figura 3.13. (Prima opțiune, o linie simplă, nu este o riglă orizontală personalizată. Ea reprezintă opțiunea prestabilită, rigla orizontală standard în HTML.)
14. Pentru a alege un model de riglă orizontală, executați clic pe el.

Când alegeți un marcaj de listă sau o riglă orizontală, priviți în cadrul PREVIEW și evaluați atent opțiunile anterioare pentru textura de fundal și culorile pentru text, respectiv pentru legături. Riglele orizontale și marcajele de listă trebuie să iasă în evidență față de fundal, dar nu trebuie să fie în contrast izbitor cu fundalul, textul sau legăturile, nici să contrasteze între ele. Când aveți dubii, folosiți opțiunile prestabilite (primul marcaj de listă din partea stângă și prima riglă orizontală din coloană).

De făcut: Creați o pagină de bază completă

1. Derulați conținutul cadrului PREVIEW pentru a revedea opțiunile făcute și textul tastat. Ați spus tot ce ați dorit să spuneți? Sunteți mulțumit de aspectul paginii dumneavoastră? Adresa dumneavoastră de poștă electronică și URL-urile introduse sunt complete și corecte? (Atenție la utilizarea majusculelor în URL-uri!) De asemenea, verificați și ortografia.
2. După ce ați verificat textul introdus și ați făcut modificările sau corecturile necesare, derulați cadrul INSTRUCTIONS până jos. Acolo veți vedea butoanele Build și Start Over, prezentate și în figura 3.14.

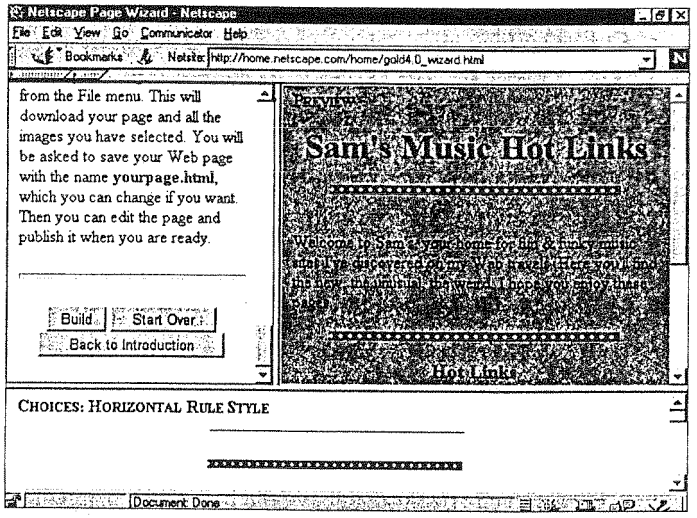


FIGURA 3.14. *Finalizarea paginii*

3. Executați clic pe Build. Acest buton activează un script care preia textul introdus și alegerile dumneavoastră, le introduce într-un șablon și deschide în browser pagina finalizată (vezi figura 3.15).

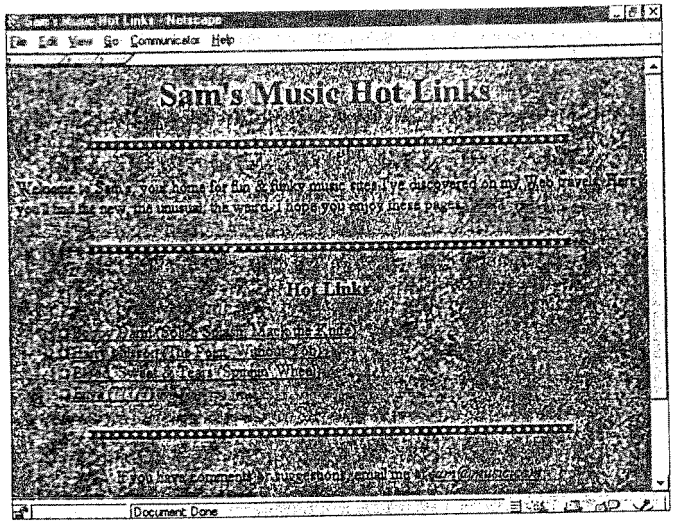


FIGURA 3.15.
Pagina de bază finalizată

După finalizare, pagina trebuie salvată (conform descrierii din secțiunea următoare), în caz contrar o veți pierde când părăsiți programul Navigator. Trebuie salvată din Composer, nu alegând File, Save As în Navigator, deoarece numai Composer va salva fișierele grafice care conțin modelul de fundal, marcajele de listă și riglele orizontale personalizate.

De făcut

De făcut: Salvați pagina de bază

1. Alegeți File, Edit Page din bara de meniuri a programului Navigator. Se va deschide Composer afișând noua dumneavoastră pagină, ca în figura 3.16.

Amintiți-vă din Ora 2, „Prezentarea unui program de editare a paginilor Web", că deși puteți include spații în denumirile de fișiere Windows, nu puteți face acest lucru în denumirile fișierelor cu pagini Web. Denumirea unui fișier care conține o pagină Web trebuie să fie un singur cuvânt, să nu conțină semne de punctuație și să aibă extensia `.htm` sau `.html` (de exemplu, `NumeCorect.htm`).

2. Executați clic pe butonul Save din bara cu instrumente a programului Composer (sau alegeți File, Save) pentru a deschide caseta de dialog Save, de tip Windows. De aici puteți alege un director și o denumire pentru pagina dumneavoastră. Paginii îi este dată denumirea prestabilită `YOURPAGE.HTML`. Această denumire o puteți schimba cu orice doriți, însă aveți grijă ca extensia să rămână `.htm` sau `.html`. Executați clic pe OK pentru a salva fișierul.

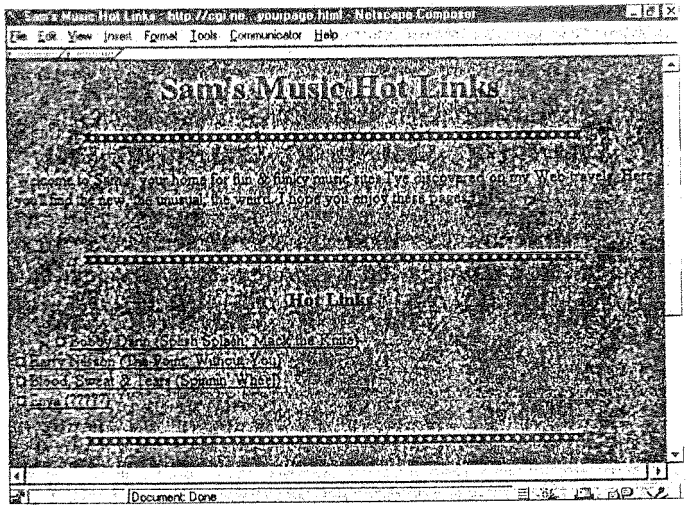


FIGURA 3.16.
Salvarea paginii finalizate

Pagina dumneavoastră este gata, iar fișierele din care este alcătuită – un fișier pentru pagina de text și instrucțiunile de formatare și fișiere grafice separate pentru riglele orizontale grafice, marcajele de listă și modelul pentru fundal – sunt stocate pe PC-ul dumneavoastră.

Conceptul de publicare

Pagina dumneavoastră este gata pentru publicare (în afara cazului în care intenționați mai întâi să o editați sau să o îmbunătățiți în Composer). Pe scurt, publicarea unei pagini Web constă în încărcarea tuturor fișierelor care compun pagina într-un director de pe un server Web (sau intranet, dacă intenționați ca documentul dumnevoastră să fie utilizat numai în cadrul unei rețele locale de tip intranet).

TERMEN NOU **A încărca.** A încărca înseamnă a trimite fișierele de pe calculatorul dumneavoastră pe un server, cum ar fi un server Web (este opusul descărcării fișierelor de pe un server). Când publicați o pagină Web, îi încărcați fișierele pe un server Web.

Majoritatea serverelor (Web sau intranet) sunt prevăzute cu sisteme de securitate care previn stocarea pe ele a fișierelor provenite de la utilizatori neautorizați.
Pentru a publica pagina trebuie să luați legătura cu administratorul serverului pe care doriți să publicați pagina și să obțineți următoarele:

- permisiunea de a încărca fișierele pe server;
- denumirea și calea corespunzătoare directorului în care dorește administratorul să vă stocheze fișierele;
- pașii specifici care trebuie parcurși pentru încărcarea fișierelor pe server (procedura exactă variază întrucâtva);
- un nume de utilizator și parola pe care le veți utiliza când faceți încărcarea, pentru ca sistemul de securitate al serverului să vă poată identifica (și să vă permită copierea fișierelor).

Când sunteți gata, veți folosi pentru încărcarea fișierelor un *protocol de comunicații* recunoscut de server. Protocolul respectiv este aproape întotdeauna unul dintre cele două protocoale cel mai des utilizate la descărcarea fișierelor de pe Internet: FTP (utilizat la descărcarea fișierelor de pe un server FTP) sau HTTP (utilizat la descărcarea paginilor Web și a altor fișiere de pe serverele Web sau intranet). Sistemul de publicare al programului Communicator recunoaște ambele protocoale.

De fapt, Composer are un buton, Publish, în bara cu instrumente, care vă permite să publicați (sau să actualizați) munca dumneavoastră printr-un singur clic. (Practic, este nevoie de mai mult decât un singur clic, însă este destul de ușor.)

În Ora 21, „Publicarea paginii", veți învăța în detaliu cum să utilizați facilitățile de publicare oferite de Composer, precum și alte tehnici de publicare și testare a muncii dumneavoastră.

Rezumat

Page Wizard vă pune la dispoziție o metodă simplă și rapidă de realizare a unei pagini Web complete, cu design corespunzător. Este ideal pentru construirea primei pagini personale și pentru crearea unei pagini simple pe care o veți îmbunătăți și extinde cu Composer.

Pentru a obține cât mai mult de la Page Wizard, trebuie ca datele pe care le introduceți în fiecare formular să fie bine gândite. De asemenea, trebuie să aveți în vedere efectul de ansamblu al opțiunilor dumneavoastră. Nu este ceva neobișnuit ca începătorii să îndrăgească atât de mult fundalurile și culorile extravagante, încât pagina rezultată să fie deranjantă pentru ochi. Bineînțeles că mai trebuie să aveți în vedere și aspectul paginii dumneavoastră în alte browsere decât Netscape Navigator.

Atelier

Î&R

Î **Am văzut acel mic slogan Netscape și butonul Netscape Now! în partea de jos a fiecărei pagini pe care am creat-o cu Page Wizard. Ce oferă?**

R Ca orice ființă vie, Netscape vrea să procreeze. În acest scop, compania „polenizează" cu butonul Netscape Now! fiecare pagină creată cu Page Wizard, butonul respectiv fiind, în același timp, imagine inline și legătură. Legătura duce la una dintre paginile firmei Netscape care permite vizitatorilor să aleagă și să descarce ușor o versiune de Netscape Navigator corespunzătoare sistemului lor de operare.

Din punct de vedere practic există un motiv întemeiat pentru a proceda astfel. Vizitatorii care nu utilizează Netscape Navigator (sau un alt browser care recunoaște extensiile HTML de la Netscape) nu vă pot vedea pagina la adevărata ei valoare.

Pe de altă parte, s-ar putea să aveți rezerve în a permite paginii dumneavoastră să servească drept panou publicitar pentru firma Netscape Communication. În acest caz, puteți șterge cu ușurință elementul respectiv. În Ora 6, „Inserarea și editarea textului", veți vedea cum se șterge textul "This page was created with Netscape", iar în Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal", veți vedea cum se șterge imaginea-buton și legătura aflată dedesubt.

Nu mai puteți aștepta? Fie. Uitați cum se procedează: Deschideți în Composer noua dumneavoastră pagină creată cu Page Wizard, executați clic pe butonul Netscape Now! pentru a-l evidenția și apăsați tasta Delete. Plasați indicatorul mouse-ului în partea stângă a textului și executați dublu clic pentru a-l evidenția. Apăsați din nou tasta Delete. *Finito.*

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Șablonul pe care se bazează Page Wizard se potrivește cel mai bine pentru crearea:
   a. Unui alt șablon.
   b. Unui dezastru.
   c. Armoniei.
   d. Unei simple pagini personale.
2. Ce trebuie să faceți după crearea, în Navigator, a unei pagini cu Page Wizard?
   a. Verificarea ortografiei.
   b. Să alegeți File, Edit Page și să salvați în Composer fișierul finalizat.
   c. Să alegeți File, Print pentru a tipări pagina pe Internet.
   d. Să spuneți o scurtă rugăciune de mulțumire.
3. Pentru a vă publica pagina, trebuie să o încărcați pe un server Web. Adevărat sau fals?

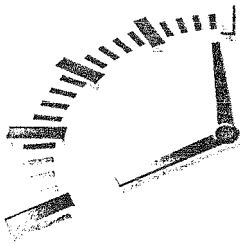
Răspunsuri

1. (d).
2. (b). Varianta d este opțională.
3. Adevărat.

Activitate

Deschideți în Composer pagina pe care ați creat-o cu Page Wizard și încercați să o editați ca pe un document obișnuit. De exemplu, executați clic undeva pe text și tastați `modificati textul?`. Veți învăța curând cum să editați paginile, însă puțină experimentare vă poate arăta cât de simplă este în realitate editarea unei pagini Web.

ORA 4



Crearea rapidă a unei pagini originale cu ajutorul unui șablon

Sunteți presat de timp, cu siguranță. Cum de știu acest lucru? Ei bine, dintre toate cărțile pentru începătorii în crearea de pagini Web, ați ales-o pe cea care promite să vă instruiască într-un interval de timp dat. Știind aceasta despre dumneavoastră, voi accentua tot ce vă ajută să obțineți mai repede o pagină Web.

În afară de Page Wizard, despre care ați învățat în ora trecută, nimic nu economisește mai mult timp decât utilizarea unui șablon. În această oră veți învăța despre șabloanele și metodele care vă ajută să obțineți, cât ai clipi, o pagină frumoasă. La sfârșitul orei veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Ce este un șablon și unde se pot găsi șabloane?
- Cum puteți utiliza un șablon pentru a vă crea singur o nouă pagină Web?
- Cum poate fi utilizată ca șablon o pagină de pe Web (dacă este posibil)?

Utilizarea șabloanelor

Dacă paginile Web ar fi prăjiturele, șabloanele ar fi blatul.

TERMEN NOU **Șablon.** O pagină Web gata făcută, pe care o puteți edita simplu (înlocuind textul șablonului cu cel propriu) pentru a crea o pagină nouă, personalizată, care păstrează elementele de design ale paginii inițiale.

Ca punct de pornire în crearea paginilor Web, șabloanele oferă o cale mai simplă și mai rapidă decât pornirea de la zero. De asemenea, în ceea ce privește designul documentului, ele permit o flexibilitate mai mare decât cea disponibilă în Page Wizard.

Șabloanele sunt utile mai ales când vreți să creați o pagină mai complicată (una care vă face să simțiți că vă depășește îndemânarea) și nu sunteți sigur cum să o abordați. Figura 4.1 prezintă unul dintre șabloanele „tari" oferite de Netscape.

Toate fișierele cu șabloanele utilizate în exemplele din această oră, pot fi găsite în pagina Netscape Templates de la adresa
`http://home.netscape.com/home/gold4.0_templates.html`

FIGURA 4.1.
Unul dintre șabloanele „tari" oferite de Netscape

Ce este un șablon?

Un șablon este un fișier HTML care conține mai mult chestiuni fără înțeles (text tipizat), în locul unor lucruri reale. Fișierul prefabricat este deja organizat și formatat având proprietăți de paragraf, rigle orizontale și alte brizbizuri. Conține, de asemenea, elementele de bază ale unei pagini Web: titlu, subtitluri, corp, semnătură, legături corespunzătoare și altele. (Dacă nu vă amintiți aceste componente ale paginii, revedeți Ora 1, „Conceptul de editare a paginilor Web".)

Înlocuind conținutul de text tipizat cu conținutul propriu, puteți crea rapid o pagină Web atractivă și eficientă, fără să vă complicați cu organizarea și formatarea ei. Desigur, dacă vă hotărâți să modificați formatarea și organizarea unei pagini create pe baza unui șablon, o puteți face la fel cum editați orice alt fișier HTML în Composer.

Figura 4.2 prezintă un șablon pentru o pagină a Departamentului Resurse Umane (hr2.html), șablon aflat în pagina Netscape Templates. Figura 4.3 prezintă o pagină creată prin înlocuirea textului din fișierul PERS1.HTML. Comparând cele două figuri, veți observa că singura diferență dintre ele constă în textul conținut. Observați modul în care s-a profitat de organizarea șablonului, originalele linii orizontale și formatarea caracterelor în crearea noii pagini.

Conținutul de text tipizat, pe care îl vedeți în majoritatea șabloanelor, poate lua una din două forme. Uneori, el reprezintă conținutul, ca în figura 4.2; falsul conținut al șablonului pare real, dar nu este. Această abordare furnizează un model clar, bun de urmat în dezvoltarea propriului conținut. Toate șabloanele Netscape utilizează această abordare.

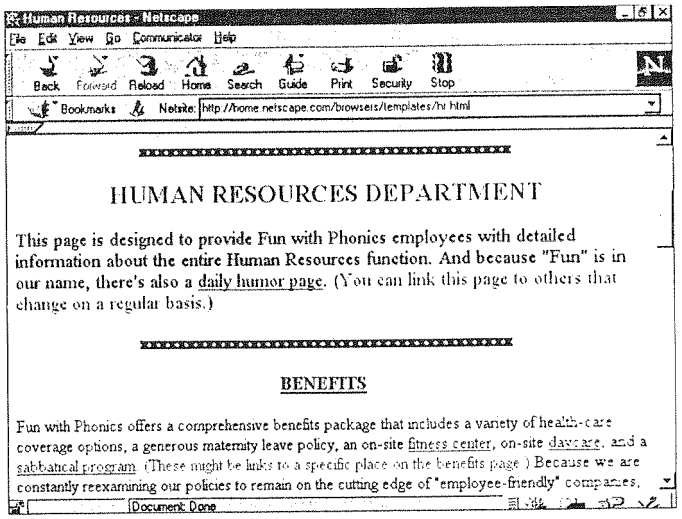


FIGURA 4.2.
Un șablon needitat, vizualizat în fereastra browserului

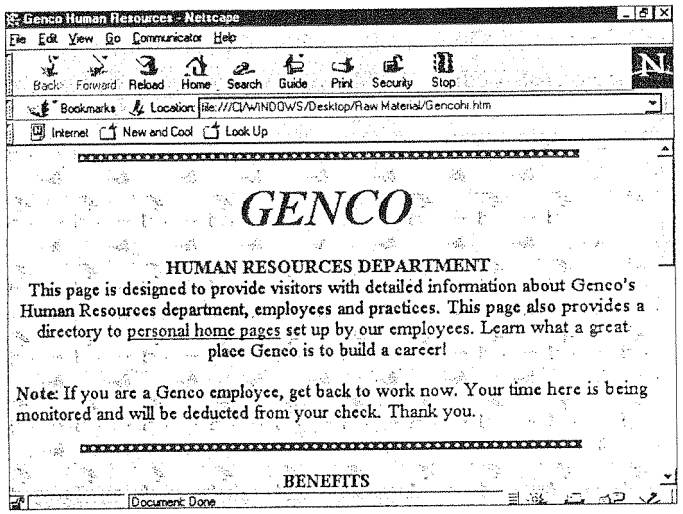


FIGURA 4.3.
Șablonul transformat într-o pagină reală prin adăugarea unui conținut real

În alte șabloane, în locurile unde trebuie introdus conținutul, sunt folosite descrieri. Adesea scrise cu caractere italice și încadrate între semnele < >, aceste instrucțiuni înglobate oferă sugestii concrete și alte sfaturi care să vă ajute la stabilirea tipului conținutului și a modului de prezentare a acestuia.

De multe ori, aceste sfaturi se bazează pe principii unanim acceptate privind designul eficient al paginilor Web sau pe obiceiurile apărute cu privire la modul de organizare a paginilor cu anumite scopuri – paginile personale, anunțurile de afaceri și altele. Astfel, șabloanele nu numai că economisesc timpul autorilor începători, ci le oferă acestora și garanția că munca lor corespunde standardelor și principiilor acceptate privind stilul și conținutul.

Configurarea parametrilor pentru șabloanele aflate online

Parametrii din categoria Publishing a casetei de dialog Preferences, ilustrată în figura 4.4, țin în principal de publicarea documentului dumneavoastră, motiv pentru care sunt prezentați mai detaliat în Ora 21, „Publicarea paginii". Însă, înainte de accesarea online a unui fișier care conține un șablon, trebuie să vă asigurați că este bifată căsuța de validare de lângă textul "Keep Images with Page". (Ea este bifată în mod prestabilit, deci, în afara cazului în care i-ați modificat anterior starea, caseta de dialog Preferences este configurată corespunzător pentru accesarea șablonului.)

Un marcaj de bifare prezent lângă textul "Keep Images with Page" îi precizează programului Composer să salveze eventualele imagini inline împreună cu fișierul HTML atunci când salvați pagina (un șablon sau o pagină oarecare) pe care ați accesat-o online. Aceasta garantează prezența pe PC-ul dumneavoastră a copiilor fișierelor grafice, în cazul în care vă hotărâți să rețineți în documentul dumneavoastră unele dintre imaginile din șablon. (Fișierele grafice sunt salvate în directorul în care ați salvat fișierul HTML.) Același marcaj de bifare mai garantează și faptul că, atunci când trimiteți documentul dumneavoastră unui server pentru publicare, acestuia îi sunt atașate imaginile.

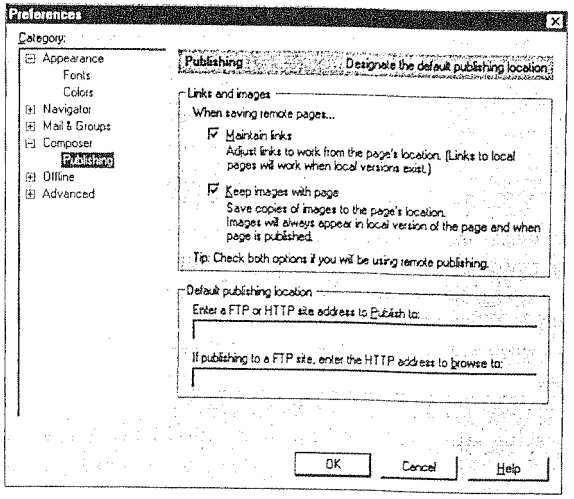


FIGURA 4.4.
Categoria Publishing a casetei de dialog Preferences

Unde se găsesc șabloane

Pagina cu șabloane implicită a firmei Netscape conține o mare varietate de șabloane, printre care sunt reprezentate paginile destinate majorității scopurilor (vezi figura 4.5). Oricum, puteți găsi șabloane în multe locuri.

Mulțimea de șabloane furnizată de Netscape oferă câteva avantaje specifice. Șabloanele sunt anume proiectate pentru a fi utilizate cu Communicator, având incluse îmbunătățiri ca:

- Utilizarea extensiilor Netscape și a etichetelor HTML 3 pentru centrarea textului, personalizarea culorilor, fundaluri și altele.

- *Scripturi* utile (vezi Ora 19, „Proiectarea formularelor interactive") pentru scopuri obișnuite, cum ar fi afișarea timpului și a datei curente într-o pagină Web.
- Butonul Netscape Now!, un fișier grafic legat la serverele FTP ale firmei Netscape, astfel încât vizitatorii paginii dumneavoastră au posibilitatea să descarce cu ușurință Netscape Navigator și să îl instaleze, după care să vă viziteze din nou pagina pentru a o vedea formatată și pentru a rula scripturile din ea. (Dacă doriți, puteți șterge cu ușurință imaginea Netscape Now!.)

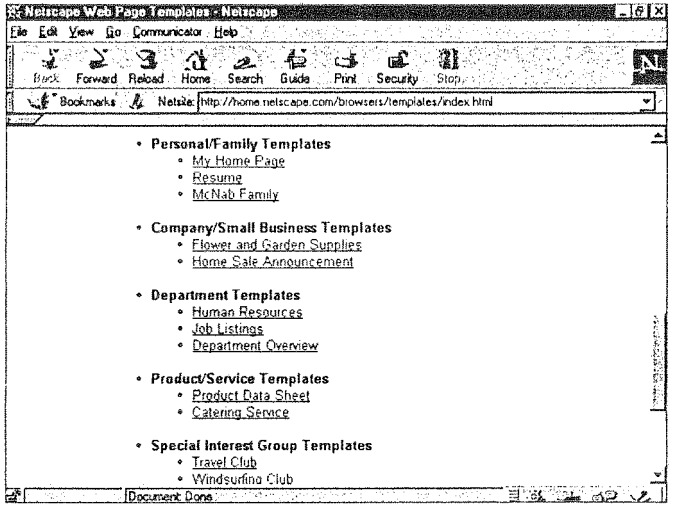


FIGURA 4.5.
Pagina Netscape Templates prezentând legăturile spre fișierele cu șabloane

Rețineți că, înainte de a edita un șablon pe care îl găsiți online, trebuie să salvați o copie a acestuia pe hard-discul dumneavoastră (cu Composer, nu cu Navigator). Când un șablon este deja stocat pe hard-discul dumneavoastră, puteți foarte simplu să-l deschideți în Composer și să-l editați.

Pe lângă șabloanele de la Netscape, pe Web mai puteți găsi o mulțime de șabloane gratuite. Deoarece acestea nu sunt de la Netscape, se deschid în Composer puțin diferit (vezi secțiunea „Utilizarea unei pagini drept șablon", care urmează în această oră). Însă, o dată deschis, un astfel de șablon se modifică la fel ca orice alt șablon.

Cum se alege șablonul potrivit?

Majoritatea șabloanelor sunt proiectate pentru a se potrivi cu anumite tipuri de pagini Web. De exemplu, în pagina Netscape Templates șabloanele sunt grupate după tip sau scop, așa cum se poate vedea în figura 4.5.

Înainte de a începe să lucrați cu un șablon, deschideți și examinați mai multe variante care par potrivite. Dacă șabloanele aflate la îndemână par să se îndepărteze prea mult de ce v-ați propus, ar fi bine să găsiți o pagină mai apropiată de ceea ce doriți să obțineți și să o utilizați drept șablon. Scopul dumneavoastră este de a economisi timp și muncă alegând un șablon care necesită o prelucrare cât mai redusă.

Nu uitați, însă, că fiecare aspect al șablonului este editabil. Chiar dacă alegeți un șablon

care necesită introducerea conținutului propriu împreună cu puțină reformatare și reorganizare, totuși este încă posibil să economisiți mai mult timp și mai multă muncă decât dacă ați începe de la o pagină goală. Se întâmplă adesea ca după ce un autor termină de transformat un șablon în propria pagină, documentul respectiv să nu mai poată fi comparat cu șablonul din care provine.

Asta nu înseamnă că șablonul nu a fost de folos; i-a oferit autorului un punct de pornire, un material brut pe care să-l prelucreze. Și, de multe ori, exact de acest lucru are nevoie un autor pentru a-și „alimenta focul creației".

De făcut: Deschideți și salvați un șablon

1. În Navigator sau în Composer, alegeți File, New, Page From Template. Se va deschide caseta de dialog New Page From Template, ilustrată în figura 4.6.
2. Introduceți în caseta de dialog
   - calea și denumirea fișierului de pe hard-discul dumneavoastră care conține șablonul (executați clic pe Choose File pentru a-l căuta)

   sau
   - URL-ul unui șablon stocat pe Web.

Nu este necesar să vedeți online un șablon, înainte de a-l edita. Este suficient să executați clic-dreapta pe legătura către fișierul care îl conține și să alegeți din meniul contextual opțiunea Open Link in Composer.

O altă variantă este să executați clic pe butonul Netscape Templates pentru a ajunge la pagina Netscape Templates (vezi figura 4.5), în care puteți alege un șablon executând clic pe una dintre legături.

3. Dacă la pasul 2 ați ales un fișier local, fișierul respectiv va fi deschis în Composer (chiar dacă erați la început în Navigator). Dacă ați ales un șablon online, șablonul va fi deschis în Navigator. Alegeți File, Edit Page pentru a deschide fișierul în Composer.
4. Acum puteți edita fișierul în Composer aplicând tehnicile pe care le-ați învățat din această carte. Este o idee bună să începeți prin a-i da noii pagini un titlu în caseta de dialog Page Properties (Format, Page Colors and Properties), după care să salvați fișierul sub o denumire nouă, unică.

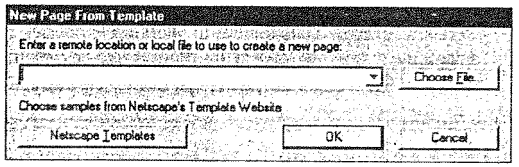


FIGURA 4.6.
Caseta de dialog New Page From Template

Editarea unui șablon

După ce ați salvat șablonul pe hard-discul dumneavoastră, puteți edita, dezvolta, reformata sau șterge orice parte a acestuia. În unele cazuri, s-ar putea să descoperiți că nu este necesar să modificați nimic; în locurile în care șablonul spune ce doriți dumneavoastră, lăsați-l așa.

Veți vedea totuși că majoritatea textului trebuie înlocuit sau șters. De asemenea, când veți înlocui textul descriptiv (în șabloanele care îl utilizează), de obicei vă veți descotorosi de formatarea cu caractere italice.

Când veți edita unul dintre șabloanele de la Netscape (vezi figura 4.5), primul lucru pe care îl veți face va fi să ștergeți blocul de instrucțiuni din partea de sus a paginii. Nu aveți decât să-l evidențiați și să apăsați tasta Delete.

În orele următoare veți învăța în detaliu cum să editați pagini Web, dar pentru început aici vă sunt prezentate câteva tehnici rapide de editare (la urma urmei, șabloanele sunt pentru cei care vor să lucreze repede):

- Pentru a înlocui un întreg paragraf, evidențiați tot paragraful deplasând indicatorul mouse-ului în stânga paragrafului și executând dublu-clic. În continuare, tastați noul conținut. Paragraful este șters imediat și înlocuit cu ceea ce tastați.
  Noul dumneavoastră paragraf va prelua proprietățile paragrafului pe care l-ați înlocuit.
- Pentru a înlocui numai o parte dintr-un paragraf, evidențiați partea pe care doriți să o înlocuiți (executați clic la începutul zonei de selectat și mențineți apăsat butonul mouse-ului, deplasați mouse-ul prin tragere până la sfârșitul zonei și eliberați-i butonul), apoi tastați propriul conținut. Zona selectată este ștearsă și înlocuită cu ceea ce tastați.
- Pentru a șterge o imagine, executați clic pe ea (pentru a o selecta) și apăsați tasta Delete.

La editarea unui șablon, singura dificultate constă în modificarea conținutului fără a strica formatarea existentă. Pentru a reuși, este bine să vă imaginați că între grupurile de paragrafe există instrucțiuni de formatare ascunse, care nu trebuie să se piardă sau să fie modificate pe parcursul editării.
Pentru a vă asigura că nu modificați formatarea fără să vreți, feriți-vă să faceți ceva care ar șterge spațiul dintre paragrafe. De exemplu:

- Când cursorul de editare (dreptunghiul vertical care apare ori de câte ori tastați sau editați text) se află la începutul unui bloc de text, nu apăsați tasta Backspace.
- Când cursorul de editare se află la sfârșitul unui bloc de text, nu apăsați tasta Delete.
- Dacă modificați necorespunzător proprietățile, alegeți Edit, Undo. Dacă paragraful nu își revine, executați clic undeva în interiorul lui, alegeți Format, Paragraph, după care alegeți din submeniul care apare proprietatea de paragraf corespunzătoare. (Vezi Ora 6, „Inserarea și editarea textului", și Ora 7, „Formatarea textului".)

Utilizarea unei pagini drept șablon

Alegând File, Edit Page din bara de meniuri a programului Navigator, declanșați o acțiune aparte: se deschide Composer pentru a edita pagina pe care o vizualizați în Navigator – chiar dacă pagina respectivă este online (vezi figura 4.7).

Opțiunea Edit Page este utilizată în principal pentru a descărca și a edita o pagină Web (un șablon sau o altă pagină aflată la distanță) sau pentru a salva o pagină creată cu Page Wizard. O dată deschisă în Composer, pagina poate fi salvată pe hard-disc alegând File, Save.

Când salvați o pagină Web din Navigator (nu din Composer), salvați numai textul din pagină și formatarea acestuia, nu și imaginile conținute împreună cu modelul de fundal. Deci, în realitate, nu ați capturat întreaga pagină pentru a o putea edita. Însă, când salvați aceeași pagină din Composer, o salvați în întregime: text, imagini, model de fundal și orice element multimedia inline; prin urmare o puteți edita și adapta după bunul plac.

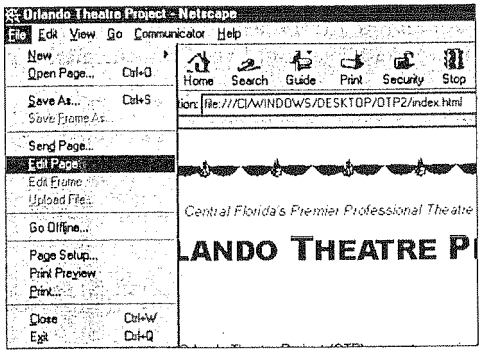


FIGURA 4.7.
Salvarea unei pagini în scopul folosirii ei ca șablon

De fapt, opțiunea Edit Page vă permite să copiați de pe Web orice pagină, să o editați și să o republicați ca rezultat al muncii dumneavoastră.
Șabloanele online sunt proiectate special în acest scop și, în general, nu se află sub incidența drepturilor de autor. Totuși, paginile Web care nu sunt oferite ca șabloane ar putea fi protejate prin drepturi de autor, deci copierea și adaptarea lor poate fi ilegală. Chiar și atunci când pagina însăși nu este protejată prin drepturi de autor, s-ar putea să conțină text, imagini sau alte elemente care să fie sub incidența drepturilor de autor. Mai mult, chiar și atunci când nici un element din pagină nu se află sub incidența drepturilor de autor, nu este etic să se copieze în acest mod munca altuia – și nici necesar, deoarece Composer vă ușurează crearea propriei pagini, mai ales ajutându-vă cu șabloane.
Dacă vă hotărâți să editați și să adaptați o pagină Web (alta decât una special oferită ca șablon) pentru a o prezenta drept proprie, ar trebui să-i înlocuiți întregul conținut cu un conținut propriu, original sau cu un conținut despre care știți că nu este protejat prin drepturi de autor.

Rezumat

Am început să punem carul înaintea boilor! Ați parcurs cele patru ore din partea introductivă și încă nu ați învățat noțiunile de bază privind introducerea textului, imaginilor și a legăturilor într-o pagină Web. Însă cunoașteți deja două metode de înjghebare a unei pagini respectabile: Page Wizard și șabloanele.

Întrucât ați cunoscut deja goana după rezultate imediate, următoarele patru ore vă dau ocazia de a vă așeza și a lucra îndeaproape cu cea mai importantă parte a unei pagini Web: cuvintele.

Atelier

Î&R

Î Pot să-mi creez propriile șabloane?

R Desigur. De fapt, procedând astfel puteți economisi o mulțime de timp dacă aveți de creat multe pagini similare. Pentru a vă realiza propriile șabloane, nu trebuie decât să creați o pagină care să conțină elementele pe care tindeți să le păstrați de la un proiect la altul. Noile pagini le veți crea deschizând și editând fișierul care conține șablonul, dar trebuie să aveți grijă să le salvați sub denumiri noi (alegând File, Save As). Astfel șablonul va rămâne nealterat și gata să servească la crearea unei noi pagini.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Dacă utilizați Composer, nu puteți folosi decât șabloanele de la Netscape. Adevărat sau fals?

2. Pentru a salva o copie a unei pagini pe care o vizualizați online în Navigator (copie care să conțină atât textul, cât și imaginile din pagină) trebuie:

   a. Să alegeți File, Save.

   b. Să alegeți File, Save Page.

   c. Să alegeți Edit, Page (pentru a trece în Composer), apoi să alegeți File, Save.

   d. Să alegeți Edit, Page (pentru a trece în Composer), apoi să alegeți File, Save Page.

3. Pentru a elimina din șabloane blocurile cu instrucțiuni sau alte obiecte când creați propriile pagini, evidențiați blocul, după care

   a. Tastați propriul text, care-l va înlocui pe cel existent, sau apăsați tasta Delete pentru a șterge blocul.

   b. Apăsați tasta Esc pentru a „scăpa" blocul.

   c. Apăsați bara de spațiu pentru a trimite blocul în spațiu.

   d. Apăsați bara de spațiu pentru a trimite blocul într-un bar.

Răspunsuri

1. Fals. Puteți folosi orice șablon găsiți.

2. (c).

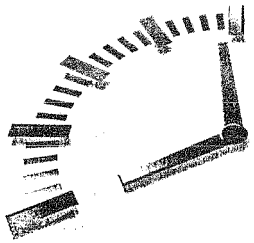
3. (a).

Activitate

Data viitoare când navigați pe Web, deschideți cartea la secțiunea „Biblioteci de imagini și șabloane" din Anexa C. Acolo veți găsi adresele câtorva surse de șabloane. Vizitați-le!

PARTEA a II-a

Titluri, text și tabele



ORA 5

Stabilirea titlului, a culorilor și a altor proprietăți ale paginii

Există pădure, iar pădurea este formată din copaci.

În crearea de pagini Web „copacii" sunt detaliile de conținut – cuvintele, imaginile și legăturile. Însă înainte de a începe să plantați copaci, este indicat să vă ocupați de câteva elemente simple, care nu necesită mult timp, dar au importanță mare pentru pagină: titlul, schema de culori și alte chestiuni care definesc forma „pădurii".

La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Ce sunt „proprietățile paginii" în Composer și unde le creați și le alegeți?
- Cum se aplică paginii o schemă de culori personalizată?
- Cum se adaugă o culoare de fundal?

Proprietățile paginii

Tot ceea ce vedeți într-o pagină Web (plus unele lucruri pe care nu le vedeți) se introduce direct în fereastra documentului din Composer. Însă una dintre părțile standard ale unui fișier HTML, titlul paginii, se introduce separat în caseta de dialog Page Properties împreună cu alte informații despre pagină.

În Composer veți utiliza caseta de dialog Page Properties, ilustrată în figura 5.1, pentru a da un titlu paginii, pentru a introduce informații descriptive care să-i ajute pe cei care caută pe Web să localizeze pagina dumneavoastră și pentru a alege o schemă de culori și, opțional, o culoare de fundal.

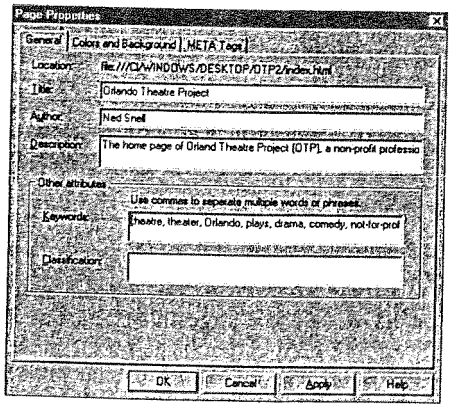


FIGURA 5.1.

Secțiunea General din caseta de dialog Page Properties

De ce este important un titlu potrivit?

Cu toate că fiecare pagină Web trebuie să aibă un titlu, introducerea unui titlu în Composer nu este necesară. Dacă nu precizați un titlu, în mod automat Composer va utiliza drept titlu denumirea fișierului care conține pagina. Totuși, este important să precizați un titlu, deoarece titlul descrie Web-ului pagina dumneavoastră.

De exemplu, când un vizitator al paginii dumneavoastră adaugă o scurtătură (corespunzătoare paginii) în lista Bookmarks a propriului browser, în mod normal titlul devine numele elementului, ca în figura 5.2. De asemenea, directoarele Web (cum ar fi Yahoo) și crawlerele (programe care construiesc directoare Web în timpul căutării pe Web și catalogării conținutului acestuia) utilizează titlul ca o primă referire la subiectul paginii.

Dumneavoastră doriți ca atunci când cineva caută ceva pe Web (folosind Yahoo, Excite și alte instrumente de căutare) și pagina dumneavoastră se potrivește cu ceea ce caută, să o găsească, iar în caz contrar, nu. Introducerea unui titlu potrivit (și a celorlalte proprietăți ale paginii) va fi de folos în asemenea situații.

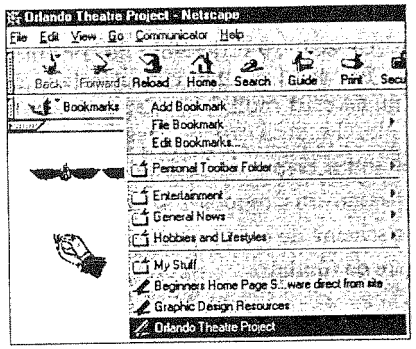


FIGURA 5.2.
În majoritatea browserelor, titlurile paginilor devin denumirile scurtăturilor din lista Bookmarks

Nu confundați titlul cu antetul de secțiune scris cu caractere mari, îngroșate, care încununează deseori pagina Web și care servește drept titlu aparent. Nu uitați că în momentul în care un vizitator vede antetul de la începutul paginii, se află deja la pagina dumneavoastră și este de presupus că acesta este interesat de subiect. Prin urmare, antetul respectiv poate fi mai sugestiv decât titlul paginii sau chiar subtil. Însă adevăratul titlu trebuie să fie descriptiv, nu ingenios.

Nu uitați: Titlul introdus în caseta de dialog Page Properties nu apare în pagina propriu-zisă, ci numai în fereastra browserelor (majoritatea celor pentru sistemele Windows, Macintosh și X Window); va apărea în bara de titlu a ferestrei în care este afișată pagina.

Un titlu cu adevărat eficient trebuie să descrie corect conținutul sau obiectivul paginii. De asemenea, trebuie să fie cât mai scurt – nu mai mult de șase până la opt cuvinte, iar cuvintele cele mai sugestive trebuie să fie la început. Rețineți că în lista Bookmarks și în directoarele Web, de obicei, nu încap decât primele cuvinte ale titlului, deci titlul dumneavoastră trebuie să fie scurt, iar primele cuvinte cât mai sugestive.

Iată câteva titluri corespunzătoare:

Victor – Rezultatele etapei
Magazin video online
Pescuitul crapilor
Roxana C. Popescu – pagina personala
Deva – Evenimentele din iulie

Observați că, în aceste exemple, informația importantă este conținută în primele trei cuvinte: rezultate, video, crapi, Roxana C. Popescu și Deva.

Observați, de asemenea, că sunt folosite cât mai puține cuvinte posibil pentru a descrie pagina. În primul exemplu, aflați în trei cuvinte că pagina respectivă conține rezultatele meciurilor disputate în ultima etapă și că autorul ei este Victor. Este suficient.

Iată și câteva titluri nepotrivite:

Pagina mea de baza
Treburi de facut
Programul evenimentelor
Catalog cu legaturi si documente necesare obtinerii imprumuturilor la banca

Primele trei titluri nu sunt descriptive; nu conțin specificații despre conținutul paginii. Deși ultimul titlu conține niște informații utile în partea finală, ar fi trunchiat în lista Bookmarks și din primele trei-patru cuvinte nu s-ar înțelege mai nimic.

Pe lângă titlu, mai puteți adăuga și alte elemente în caseta de dialog Page Properties. Acestea sunt folosite în special pentru a descrie pagina dumneavoastră crawlerelor și căutărilor pe Web. Spre deosebire de titlu, aceste elemente sunt opționale și nici unul nu este la fel de important ca titlul.

Dar dacă introduceți aceste elemente și le formulați atent, vă vor crește șansele de a atrage vizitatori interesați de subiectul prezentat. Cu alte cuvinte, când un potențial vizitator cere o căutare pe Web utilizând un termen care ar putea fi legat de subiectul paginii dumneavoastră, este foarte probabil să dea peste pagina dumneavoastră dacă ați utilizat elemente descriptive corespunzătoare.

De făcut

De făcut: Introduceți proprietățile paginii

1. Deschideți sau creați un fișier în care să introduceți proprietățile paginii.
2. În Composer, alegeți Format, Page Colors and Properties. Va apărea o casetă de dialog asemănătoare celei din figura 5.3.
3. Introduceți un titlu în caseta Title din secțiunea General. Scrieți-l exact așa cum doriți să apară în bara de titlu sau în lista Bookmarks. Nu vă străduiți să folosiți în titlu caractere aldine sau italice. În zonele de introducere a textului din caseta de dialog Page Properties nu este posibilă formatarea caracterelor și chiar dacă ar fi, nu ar apărea în locurile în care sunt afișate de obicei titlurile.
4. Scrieți-vă numele în caseta Author. Puteți tasta ceea ce credeți că vă descrie mai bine ca autor: numele și titlul dumneavoastră, denumirea companiei sau chiar adresa dumneavoastră de poștă electronică.

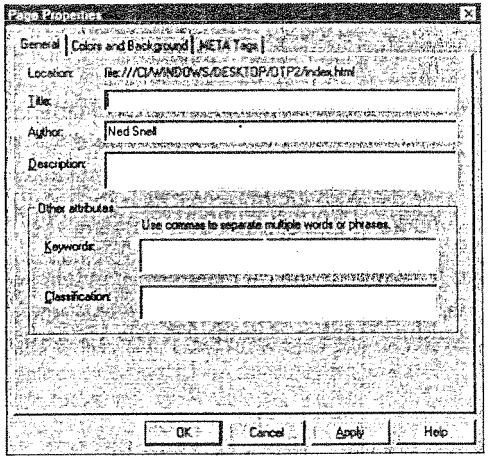


FIGURA 5.3.
Introducerea proprietăților paginii

Câmpul Author este completat automat cu numele care apare în câmpul Author din categoria Composer a casetei de dialog Preferences din Communicator. Dacă doriți, puteți să-l modificați în caseta de dialog Page Properties.

Pentru a schimba numele care apare automat în câmpul Author, alegeți Edit, Preferences, apoi modificați câmpul Author Name din caseta de dialog Preferences.

5. Completați toate câmpurile rămase, care ați dori să fie definite (toate sunt opționale). Acestea sunt utilizate de diferite directoare Web și de mecanismele de căutare pentru a fi comparate cu categorii sau termeni de căutare ori pentru a descrie pagina dumneavoastră în lista cu rezultatele căutării.

   Description – O descriere sumară a paginii dumneavoastră. E bine să fie scurtă și să descrie pagina simplu și corect. Unele dintre mecanismele de căutare afișează acest câmp – împreună cu titlul și URL-ul paginii dumneavoastră – în lista cu rezultatele căutării.

   Keywords – O listă de cuvinte cheie (despărțite prin virgulă) care descriu sau sunt legate de subiectul paginii dumneavoastră.

   Classification – O listă de cuvinte (despărțite prin virgulă) care fac o descriere generală a subiectului paginii. Este similar câmpului Keywords, doar că este utilizat de alte mecanisme de căutare. Cuvintele utilizate aici ar trebui să descrie subiectul general al paginii, în vreme ce cuvintele cheie pot ține numai de un aspect sau de o secțiune a paginii Web.

6. Executați clic pe OK. Proprietățile pe care le-ați introdus sunt salvate ca parte a fișierului HTML. Le puteți modifica oricând doriți revenind în caseta de dialog Page Properties.

Stabilirea culorilor personalizate pentru întreaga pagină

În general, browserul vizitatorului stabilește culorile pentru text și pentru fundalul paginii. Netscape Navigator nu face excepție. În caseta de dialog Preferences, puteți stabili culorile care să fie utilizate de Navigator. (Parametrii se află în subcategoria Color din categoria Appearance.)

Când aplicați paginii *culori personalizate*, îi adăugați instrucțiuni care îi precizează browserului să utilizeze culorile respective în locul celor pe care le are prestabilite.

Dacă nu sunteți atent la stabilirea culorilor, există posibilitatea să alegeți pentru text și pentru fundal culori care să contrasteze izbitor sau să alegeți o culoare de fundal atât de apropiată de cea a textului încât textul să devină dificil de citit. Puteți evita aceste probleme utilizând una dintre schemele de culori (descrise pe scurt).

Puteți atribui, separat, culori personalizate fiecăruia dintre următoarele elemente ale paginii:

- *Text normal* – Tot textul din pagină, cu excepția legăturilor, incluzând paragrafele normale, subtitlurile, elementele listelor și așa mai departe.
- *Textul legăturii* – Toate legăturile care nu sunt active sau vizitate.
- *Textul legăturii active* – Imediat după ce vizitatorul a executat clic pe o legătură, aceasta poate rămâne vizibilă câteva clipe, cât browserul caută fișierul indicat de ea. Pe timpul cât rămâne vizibilă, legătura își schimbă culoarea pentru a arăta că a fost activată.
- *Textul legăturilor vizitate* – Legăturile folosite anterior de către vizitator.
- *Fundalul* – Întregul fundal al paginii poate fi o culoare personalizată compactă. Culoarea de fundal se află în permanență în spatele textului sau al imaginilor din pagină; niciodată nu le acoperă, nu le umbrește și nu le afectează culoarea.

De făcut

De făcut: Atribuiți culori personalizate

1. Pentru a deschide caseta de dialog Page Properties din Composer, alegeți Format, Page Colors and Properties.
2. Alegeți secțiunea Colors and Background, ilustrată în figura 5.4.
3. Executați clic pe butonul de lângă Use Custom Colors.

Pentru a deschide caseta de dialog Page Properties din afara barei de meniuri, executați clic-dreapta undeva pe pagină și alegeți Page Properties din meniul contextual.

4. Alegeți câte o culoare pentru fiecare element al paginii. Puteți face acest lucru în două moduri:
   - Executați clic pe dreptunghiul colorat de lângă denumirea elementului de pagină a cărui culoare doriți să o schimbați. Se va deschide o casetă de dialog ca aceea din figura 5.5. Executați clic pe culoarea dorită sau pe butonul Other pentru a deschide o casetă de dialog în care puteți crea o culoare nouă utilizând spectrul de culori standard din Windows (vezi figura 5.6).

- Alegeți una dintre schemele de culori din lista derulantă. Schemele de culori sunt combinații de culori care se asortează.

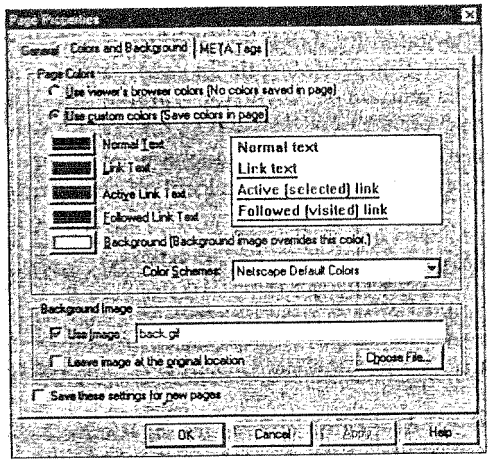


FIGURA 5.4.
Stabilirea culorilor paginii

După ce ați ales o schemă de culori, dacă nu se potrivește exact cu ceea ce doriți, puteți schimba culoarea oricărui element al paginii.

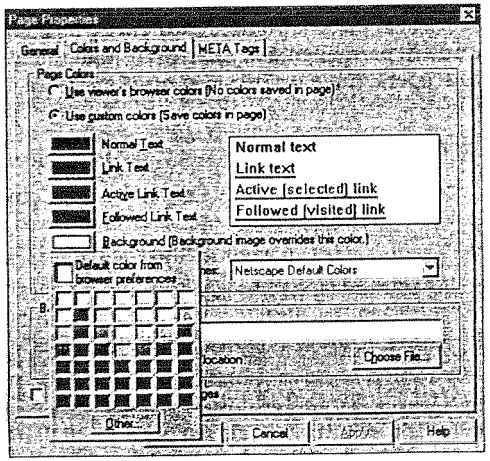


FIGURA 5.5.
Alegerea unei culori pentru unul dintre elementele paginii

Pentru a lăsa culoarea unui element să fie stabilită automat de configurația culorilor browserului utilizat pentru vizualizarea paginii, puteți executa clic pe pătrățelul colorat (Default Color from Browser Preferences) situat în partea de sus a casetei în care se alege culoarea pentru unul dintre elementele paginii (vezi figura 5.5).

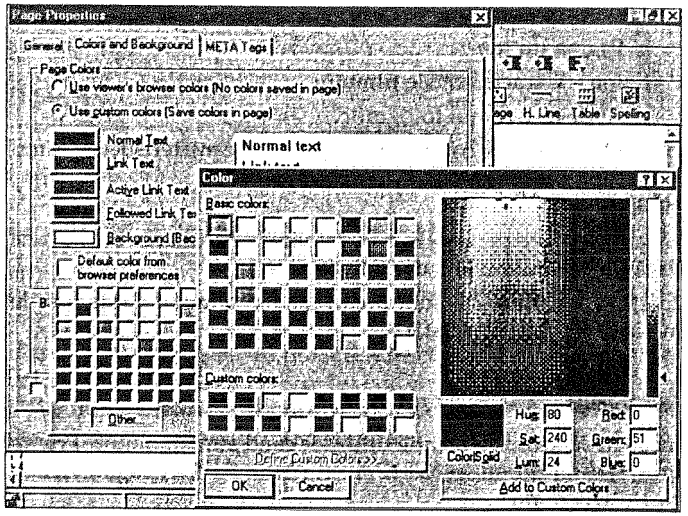


FIGURA 5.6.
Crearea unei noi culori

Rezumat

Stabilirea proprietăților paginii este o treabă simplă, dar importantă. Rezolvarea ei nu numai că schițează aspectul și scopul paginii, dar vă și obligă să vă gândiți mai bine la aceste aspecte. Nimic nu vă ajută mai mult să vă clarificați planurile pentru pagina respectivă decât elaborarea unui titlu.

Atelier

Î&R

Î **Am văzut online niște fundaluri grozave; unele semănau cu marmura, iar altele păreau fotografii. Cum aș putea realiza așa ceva?**

R Simplu. Pentru a realiza un fundal grafic, utilizați în locul unei culori de fundal un fișier care conține o imagine. Veți învăța cum se face acest lucru în Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal".

Rețineți că dacă utilizați drept fundal o imagine, culoarea stabilită pentru fundal nu are nici un efect – imaginea respectivă se suprapune peste culoarea de fundal.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Dacă stabiliți culori personalizate, acestea vor fi vizibile în orice browser. Adevărat sau fals?

2. Care dintre titlurile următoare este cel mai potrivit?
   a. Pagina lui Ion.
   b. Ion – Caracteristicile filmului.
   c. Sit despre filmul fotografic.
   d. O prezentare completă și concretă a caracteristicilor filmului fotografic.

Răspunsuri

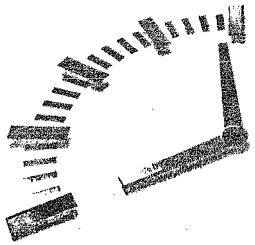
1. Fals. Culorile personalizate sunt vizibile numai în browserele compatibile și numai dacă vizitatorul nu le-a dezactivat.

2. (c). Variantele a și b sunt prea vagi, în vreme ce d este prea lungă și plasează informația semnificativă la sfârșit.

Activitate

Începeți să acordați atenție titlurilor când sunteți online. Priviți bara de titlu a browserului dumneavoastră și citiți titlul fiecărei pagini vizitate. Care titluri sunt eficiente și care nu?

ORA 6



Inserarea și editarea textului

Cineva spunea: „ Să scrii nu este un lucru chiar atât de greu. Nu ai altceva de făcut decât să găsești un locșor liniștit și să-ți deschizi o venă."

Este destul de adevărat, dar extinzând aceasta, se poate spune că o pagină Web poate fi scrisă fără a-ți pune în pericol viața; acest lucru îl face un editor WYSIWYG. Crearea textului pentru o pagină Web implică două operațiuni principale: introducerea textului în fișier (tastându-l, copiindu-l sau importându-l) și atribuirea proprietăților de paragraf fiecărui bloc de text. Proprietățile îi arată browserului cum să prezinte textul respectiv.

În această oră veți învăța să introduceți textul în fișierele care conțin paginile dumneavoastră, să îl formatați atribuindu-i proprietăți de paragraf, să îl editați și să îl verificați ortografic. Cea mai bună cale de a construi o pagină Web este să începeți prin a vă ocupa de text. Astfel sunteți obligat să gândiți și să rezolvați problemele legate de organizarea și derularea conținutului. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Care sunt fundamentele introducerii, editării și formatării elementelor de text ale unei pagini Web?
- Cum se poate economisi timp și tasta mai puțin apelând la tăiere și lipire, copiere și alte modalități de introducere a textului?
- Cum ne asigurăm că textul din pagină este scris fără greșeală?

Paragrafele și proprietățile lor

Un anumit paragraf este transformat în subtitlu sau în altceva prin intermediul proprietăților cu care îl înzestrați. De obicei, atribuirea de proprietăți unui paragraf este o operațiune ușoară și nu diferă de atribuirea unui stil într-un program de prelucrare a textelor. În câteva cuvinte, ceea ce aveți de făcut este să tastați o linie sau un bloc de text, după care să-i atribuiți paragrafului respectiv proprietăți care să-l identifice ca subtitlu, paragraf de text sau altceva. *Voilà.*

TERMEN NOU **Paragraf.** În Composer, fiecare bucată distinctă de text – textul cuprins între marcajele de paragraf (caracterul introdus prin apăsarea tastei Enter) – este denumită *paragraf*, indiferent că este un subtitlu, o linie dintr-o listă sau numai o mulțime de cuvinte.

Proprietățile paragrafului pot avea două componente: stiluri de paragraf și, opțional, stilurile adiționale sau *atributele* corespunzătoare fiecărui stil. Despre conlucrarea dintre stiluri și atribute veți învăța mai târziu, în secțiunea „Atributele" din această oră.

Rețineți că proprietățile paragrafului se aplică numai întregului paragraf. De exemplu, nu puteți avea două cuvinte definite ca adresă în mijlocul unui paragraf definit ca subtitlu; un paragraf nu poate fi definit decât unitar.

Rolul fiecărei proprietăți de paragraf

În secțiunile care urmează sunt descrise proprietățile de bază ale paragrafului. Ele apar în Navigator ca în figurile 6.1 și 6.2.

Normal

Folosiți proprietatea *Normal* pentru textul cu scop general – cum este cel pe care îl citiți acum. Majoritatea browserelor afișează paragrafele normale cu un font simplu, fără o accentuare specială (cum ar fi îngroșarea sau scrierea cu o culoare aparte). Paragrafele normale reprezintă partea de bază a paginii dumneavoastră.

Heading

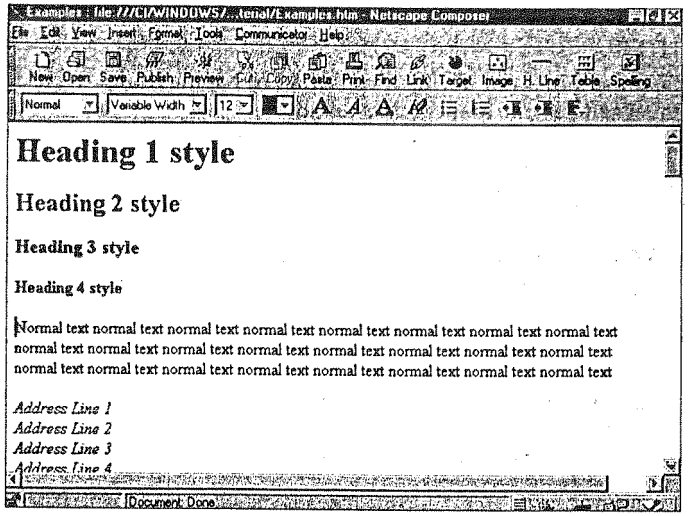
Utilizați această proprietate așa cum o vedeți utilizată în această carte: pentru a separa și a denumi secțiunile unei pagini sau ale unui document. Această proprietate are șase niveluri, care variază de la 1 (cel mai important sau proeminent) la 6 (cel mai puțin important sau proeminent) în funcție de importanța secțiunii.

Deoarece subtitlul (heading) de nivel 1 este cel mai proeminent, este rezervat adesea pentru titlul aparent al paginii dumneavoastră – cel care apare în pagina propriu-zisă (a nu se confunda cu titlul documentului, precizat în caseta de dialog Page Properties).

În majoritatea browserelor, subtitlul de nivel 1 apare sub forma celui mai mare și mai îngroșat text de pe pagină. Subtitlurile de nivel 2 sunt mai mici și nu sunt îngroșate sau sunt estompate în alt mod. Nivelul 3 este mai puțin accentuat decât nivelul 2, dar mai accentuat decât nivelul 4 și așa mai departe. (Șase niveluri necesită multe variații, iar în unele browsere diferența dintre subtitlurile cu nivel apropiat este percepută greu, după cum se poate vedea și în figura 6.1.)

Browserele bazate pe text nu pot afișa fonturi de dimensiuni diferite și utilizează îngroșarea, sublinierea sau chiar numere pentru a ilustra diferitele niveluri ale subtitlurilor.

Puteți utiliza câte niveluri de subtitlu doriți, dar, în general, trebuie să respectați numerele. Subtitlurile din cadrul unei secțiuni ar trebui să aibă un nivel cu număr mai mare decât subtitlul folosit ca antet al secțiunii. De exemplu, o secțiune cu antet de nivel 2 trebuie să aibă subtitluri de nivel 3. Subsecțiunile aflate sub cele cu antet de nivel 3 trebuie să aibă antet de nivel 4 și așa mai departe.


Heading 1 style
Heading 2 style
Heading 3 style
Heading 4 style
Normal text normal text normal text

mentare și liniile goale (marcajele de paragraf suplimentare) existente în fișierele HTML.

Să presupunem că doriți să prezentați în pagina dumneavoastră o diagramă cu text, un tabel sau cuvinte aranjate într-un anumit fel. Caracterele tab sunt interzise, deci trebuie să folosiți spații și un font monospațiu pentru a alinia cuvintele. Dar dacă browserele au voie să prelucreze textul, ele vor elimina spațiile suplimentare, vor afișa textul cu un font proporțional și vor da peste cap frumoasa dumneavoastră muncă de aliniere.

Pentru a crea impresia unui tabel în documentul dumneavoastră, puteți folosi proprietatea Formatted. Puteți să creați tabele reale însă, care arată mult mai bine (vezi Ora 8, „Organizarea textului folosind tabele și rigle orizontale").

Remarcați, de pildă, alinierea judicioasă a coloanelor și utilizarea unui font monospațiat în tabelul simplu din figura 6.2. Pentru a realiza acest tabel a fost utilizată proprietatea Formatted. Observați că fontul și spațierea utilizate de browser la afișarea tabelului diferă de cele utilizate în cazul textului din afara tabelului.

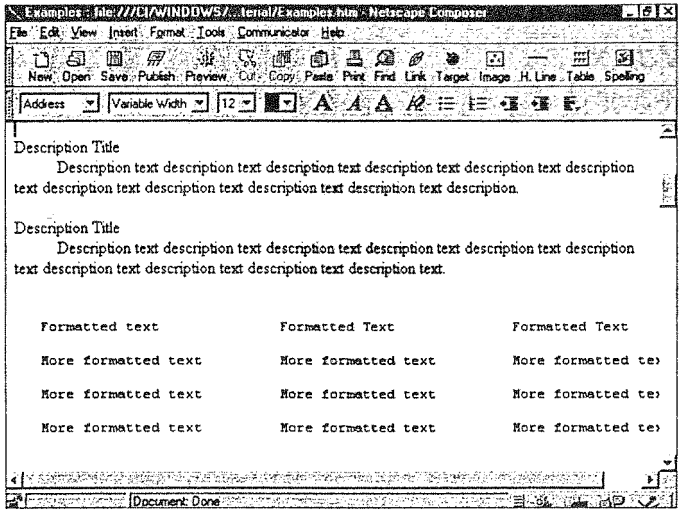


FIGURA 6.2.

Paragrafele și proprietățile lor: formatted, description title și description text

List Item

Proprietatea *List Item* formează în pagina dumneavoastră liste: liste marcate, liste numerotate, precum și alte tipuri de liste. Fiecare element dintr-o listă este un paragraf separat. Pentru a construi o listă, tastați fiecare element pe câte o linie separată (da, un paragraf separat) și atribuiți tuturor liniilor (luate ca un întreg) proprietatea List Item.

Puteți atribui List Item ca proprietate de paragraf și să stabiliți tipul listei (marcată sau numerotată) executând clic pe unul dintre butoanele Bullet List sau Numbered List, situate pe bara cu instrumente.

Composer vă oferă o mare varietate de forme pentru liste: liste numerotate cu diferite scheme de numerotare, liste marcate cu diferite tipuri de marcaje, liste imbricate și altele. Pentru a afla mai multe despre liste, citiți Ora 7, „Formatarea textului".

Description Title și Description Text

Aceste proprietăți aplică stilurile HTML *Definition Term* și *Definition Definition*. Denumirile HTML au rezultat din faptul că utilizarea acestor proprietăți reprezintă o bună modalitate de creare pe ecran a efectului termenilor de glosar. La fel ca în cazul termenilor din glosar sau dicționar, fiecare descriere (sau definiție) este compusă din două paragrafe: un titlu descriptiv – cuvântul sau fraza care se definește, și textul descriptiv – definiția. În Navigator, textul descriptiv de sub titlul descriptiv este indentat. Și celelalte browsere folosesc tehnici similare pentru a alătura frumos titlul și textul, prin urmare este limpede că acestea formează un ansamblu.

Aplicația cea mai elocventă a proprietăților descriptive o reprezintă termenii de glosar, însă nu este singura. Puteți utiliza proprietățile descriptive și când doriți să asociați un cuvânt sau o frază cu o descriere sau au o definiție mai lungă.

Puteți aplica proprietățile descriptive cum vă convine. (Nu există poliție HTML – cel puțin până acum...) Însă este un exercițiu bun să vă gândiți la aceste proprietăți ca la un mod de stabilire a rolului paragrafului în pagină, nu a aspectului lui.
De exemplu, nu există nici un motiv tehnic care să vă împiedice să scrieți un paragraf foarte lung și să îl scoateți în evidență făcându-l subtitlu, nu text normal. Însă browserele folosesc metode diferite pentru evidențierea subtitlurilor; unele le afișează cu caractere mari și îngroșate, altele le subliniază, iar o parte le numerotează în funcție de nivel. Unele dintre mecanismele de căutare pe Web cataloghează paginile în funcție de subtitlurile din conținut, deoarece subtitlurile conțin, în general, informații despre subiectul paginii. Punerea unui paragraf obișnuit pe post de subtitlu ar putea duce la indicarea greșită a paginii dumneavoastră în urma căutărilor pe Web.
Utilizați proprietățile cu grijă, în funcție de rolul care le este destinat. Păstrați-vă talentul artistic pentru formatarea caracterelor, a imaginilor, a fundalurilor și pentru alte modalități de „condimentare" a paginii.

Introducerea textului și atribuirea proprietăților

În secțiunile următoare sunt descrise câteva metode pentru introducerea textului în pagină și atribuirea de proprietăți acestuia.

Introducerea paragrafelor prin tastare

Când creați un document nou, la începutul lui apare automat cursorul de editare. Tastați ceva. Pentru a corecta greșelile și pentru a face modificări pe parcurs, utilizați tastele Backspace, Delete și Insert, așa cum le utilizați în orice document. Pentru a încheia un paragraf și a începe un altul, apăsați tasta Enter.

Paragrafele pe care le introduceți apar, implicit, ca un text normal (cu excepția cazului când alegeți o altă proprietate de paragraf înainte de a tasta paragraful). Proprietatea paragrafului poate fi schimbată în orice moment procedând așa cum este descris în

secțiunea „Atribuirea proprietăților de paragraf unui text existent", care urmează în această oră.

De făcut

De făcut: Introduceți text prin copiere și lipire

Acest exercițiu vă arată cum să copiați text dintr-un alt document din Windows – fișier cu text sau foaie de calcul tabelar – și să îl lipiți în Composer pentru a fi cuprins în pagina dumneavoastră. Aceasta este o cale convenabilă de a utiliza în pagina dumneavoastră un text existent (cum ar fi rezumatul sau descrierea ocupației dumneavoastră), fără a-l tasta din nou.

1. Deschideți aplicația pe care o folosiți de obicei pentru a edita sau afișa un document și deschideți documentul din care doriți să copiați textul.
2. Evidențiați textul dorit. (Pentru a copia în pagina Web întregul document, alegeți Edit, Select All din bara de meniuri a aplicației utilizate pentru a deschide documentul.)
3. Apăsați Ctrl+Insert pentru a copia selecția în memoria Clipboard din Windows. (Copierea se mai poate face executând clic pe butonul Copy din bara cu instrumente sau alegând Edit, Copy.)
4. Deschideți (sau creați) în Composer documentul Web în care doriți să copiați textul.
5. Executați clic pe pagină în locul în care doriți să copiați textul. Dacă ați creat documentul acum, textul trebuie copiat la începutul documentului, în locul unde se află cursorul de editare. Într-un document existent, puteți executa clic la începutul sau la sfârșitul unui paragraf pentru a adăuga paragrafului respectiv selecția ori puteți tasta Enter între paragrafe pentru a începe un nou paragraf pentru selecție.
6. Apăsați Shift+Insert pentru a copia selecția în pagină. (Ca o altă variantă, puteți alege Edit, Paste sau puteți executa clic pe butonul Paste din bara cu instrumente a programului Composer.)

> În momentul când este lipit într-un document gol, textului îi este atribuită în mod automat proprietatea de paragraf Normal. După aceea o puteți schimba cu oricare alta.
> Când este lipit într-un document care deja conține paragrafe, textului îi este atribuită în mod automat proprietatea pe care o are paragraful în care sau lângă care este inserat.

Atribuirea proprietăților de paragraf unui text existent

Atribuirea proprietăților se face în două etape. Întâi, selectați paragraful sau paragrafele, apoi alegeți proprietatea dorită.

- Pentru a selecta un paragraf, poziționați cursorul de editare undeva în interiorul paragrafului (executând clic deasupra lui sau deplasând cursorul cu ajutorul tastelor cu săgeți). Rețineți că este suficient să poziționați cursorul în interiorul paragrafului; nu este necesar să evidențiați întregul paragraf.

> Dacă lucrați **sans mouse** (fără mouse) și doriți să selectați mai multe paragrafe, poziționați cursorul de editare undeva în primul paragraf și țineți apăsată tasta Shift în timp ce vă deplasați în ultimul paragraf al selecției cu ajutorul tastelor cu săgeți.

- Pentru a selecta două sau mai multe paragrafe, executați clic undeva în primul paragraf, țineți apăsat butonul mouse-ului în timp ce vă deplasați la ultimul paragraf, apoi eliberați-l. Veți obține o selecție asemănătoare celei din figura 6.3.

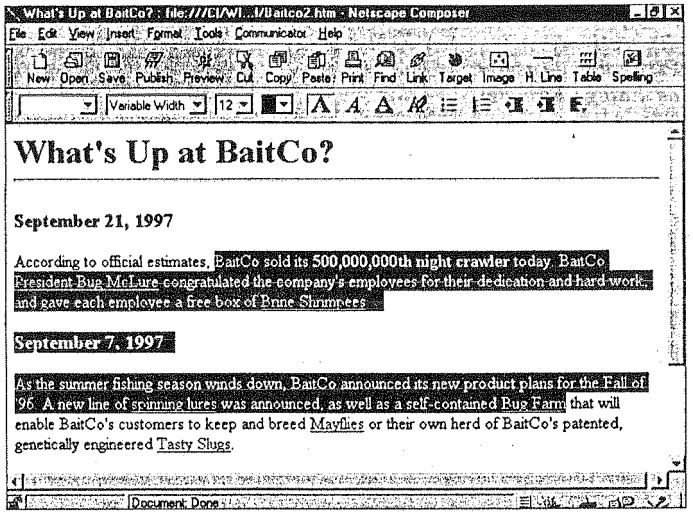


FIGURA 6.3.
Selectarea mai multor paragrafe pentru a le atribui aceeași proprietate de paragraf

După ce ați selectat paragraful (sau paragrafele), îi puteți atribui proprietatea de paragraf în unul dintre următoarele patru feluri:

- Executați clic pe lista derulantă Paragraph style (aflată la marginea stângă a barei cu instrumente Formatting) și alegeți un stil de paragraf.
- Alegeți Format, Paragraf pentru a afișa un submeniu cu stiluri de paragraf. Executați clic pe stilul dorit pentru a-l aplica selecției. (Dacă stilul dorit este de tipul heading, procedați altfel: alegeți Format, Heading, apoi alegeți nivelul acestuia din submeniul care apare.)
- Alegeți Format, Character Properties pentru a deschide caseta de dialog Character Properties (vezi figura 6.4). Executați clic pe eticheta secțiunii Paragraph și alegeți un stil din lista Paragraph style.
- Executați clic-dreapta deasupra selecției pentru a afișa un meniu contextual (vezi figura 6.5), apoi alegeți Paragraph/List Properties pentru a afișa secțiunea Paragraph a casetei de dialog Character Properties (vezi figura 6.4).

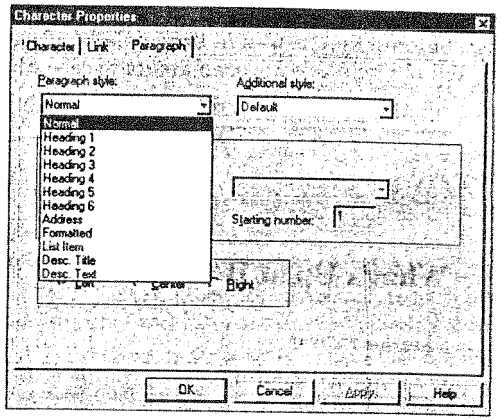


FIGURA 6.4.
Alegerea proprietăților de paragraf din secțiunea Paragraph a casetei de dialog Character Properties

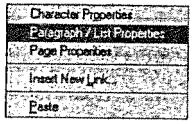


FIGURA 6.5.
Alegerea proprietăților de paragraf din meniul contextual

De făcut

De făcut: Atribuiți proprietățile și atributele în timpul tastării

Deși este o anumită logică în a introduce întâi paragraful și a-i atribui ulterior proprietățile, puteți proceda și invers. Pentru a atribui proprietățile în timp ce tastați paragraful, procedați astfel:

1. Executați clic în locul unde doriți să introduceți paragraful.
2. Executați clic pe lista derulantă Paragraph Style din bara cu instrumente Formatting și alegeți stilul de paragraf.
3. Tastați paragraful. El va apărea pe pagină pe măsură ce îl tastați, respectând proprietatea atribuită. Dacă apăsați tasta Enter (pentru a încheia paragraful și a începe unul nou), noul paragraf va prelua proprietatea respectivă.

Atributele

În secțiunea Paragraph din caseta de dialog Character Properties nu se poate alege numai un stil paragrafului; se poate alege și un stil adițional din lista derulantă Additional Style. De asemenea, când este ales List Item ca stil de paragraf, puteți alege între diferite stiluri de listă.

Prin alegerea stilurilor adiționale se aplică *atribute* HTML – coduri speciale care modifică efectul unor etichete HTML. Când alegeți un stil de paragraf, aplicați selecției respective etichete HTML corespunzătoare stilului respectiv. Alegând un stil adițional sau un stil de listă, aplicați atribute care modifică efectul etichetelor HTML pentru stilul de paragraf.

Sub textul Additional Style veți găsi trei opțiuni:

Default – Stilul implicit. Această opțiune nu adaugă atribute stilului de paragraf ales, prin urmare paragraful apare în forma sa obișnuită.

List – List este disponibil ca stil adițional numai dacă stilul paragrafului este List Item. Acest stil adițional nu folosește decât la activarea listei derulante List style din caseta de dialog Paragraph Properties. Lista derulantă List style vă permite să alegeți un tip de marcaj pentru listele marcate sau un tip de număr pentru listele numerotate.

Pentru detalii privind crearea și formatarea listelor, citiți Ora 7.

Block Quote – Block Quote identifică paragraful evidențiat drept o selecție de text – un citat suficient de lung încât să necesite izolarea sa de restul textului. Când alegeți Block Quote, paragraful selectat păstrează stilul de paragraf pe care i l-ați atribuit, însă majoritatea browserelor îl afișează puțin diferit de paragrafele cu același stil. Majoritatea browserelor indentează blocurile citat exact cum sunt indentate în cărți. Figura 6.6 prezintă două tipuri de bloc citat: primul, din Shakespeare, este în stil Heading 3, iar al doilea, din Walt Kelly, în stil Normal. Însă amândouă folosesc stilul adițional Block Quote.

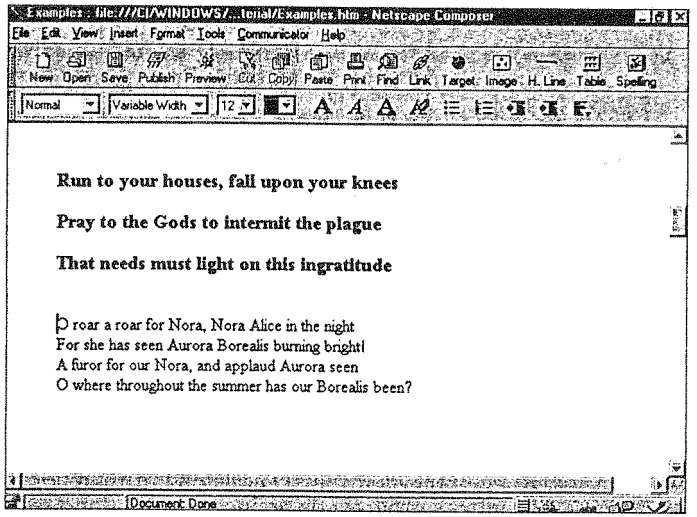


FIGURA 6.6.
Două blocuri citat care folosesc stilul adițional Block Quote: primul în stil Heading 3, iar al doilea în stil Normal

Alinierea și indentarea textului

În marginea dreaptă a barei cu instrumente Formatting se află butonul Alignment. Acest buton derulează trei opțiuni de aliniere a paragrafului: la stânga, la dreapta și centrat. Secțiunea Paragraph din caseta de dialog Character Properties conține trei butoane de tip radio pentru aceleași opțiuni (vezi figura 6.4). Aceste opțiuni pot fi aplicate oricărui paragraf, indiferent de stilul acestuia; puteți selecta text normal, paragrafe, subtitluri sau liste și puteți să le centrați pe pagină ori să le aliniați la stânga sau la dreapta paginii (vezi figura 6.7).

Alinierea la stânga este alinierea prestabilită pentru toate stilurile de paragraf. Va trebui să apelați la această aliniere numai când anulați o altă aliniere.

Fiți rezervat în aplicarea alinierilor. Centrarea și alinierea la dreapta sunt activate prin etichete HTML 3, iar în browserele care nu acceptă HTML 3, textul pe care l-ați centrat sau l-ați aliniat la dreapta va apărea oricum aliniat la stânga.

Nu uitați că ochii noștri sunt obișnuiți cu alinierea la stânga, mai ales când este vorba despre *body copy* (textul normal). Un subtitlu mare, centrat, arată bine pe unele pagini, iar alinierea la dreapta creează un efect drăguț când textul este plasat în dreapta unei imagini (vezi Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal"). Totuși, textul normal poate părea puțin ciudat când este centrat, iar listele centrate arată de-a dreptul bizar.

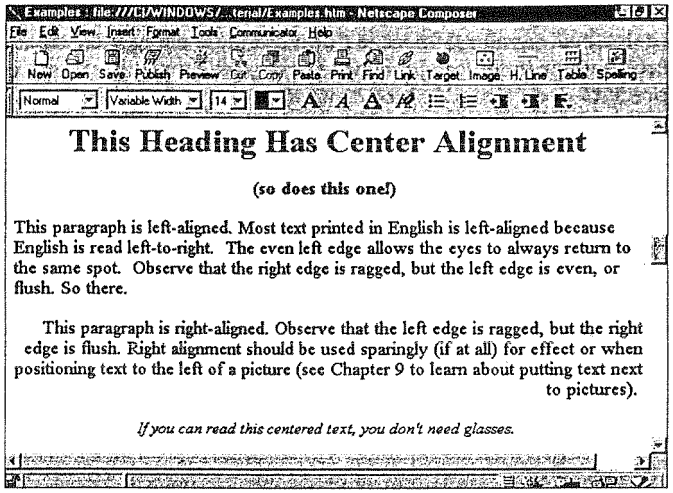


FIGURA 6.7.
Text aliniat la stânga (în mod prestabilit), text aliniat la dreapta și text centrat

Indentarea este permisă de extensiile Netscape. În browserele care nu acceptă indentarea, paragrafele indentate vor apărea aliniate la stânga.

În loc să aliniați paragrafele, le puteți *indenta* îndepărtându-le de marginea din stânga așa cum ați face într-un program de prelucrare a textelor. Acest lucru este deosebit de util la imbricarea listelor (vezi Ora 7), dar poate fi aplicat oricărui paragraf. Composer permite mai multe niveluri de indentare; pentru a îndepărta mai mult paragraful de marginea stângă, puteți mări de câteva ori indentarea. Reducerea indentării retrage textul spre margine.

Ca și cu alinierea, nu exagerați cu indentările. Multe browsere nu acceptă indentările, deci impresia artistică sau structurală creată cu ajutorul indentărilor nu va fi percepută de mulți dintre vizitatori. Este mult mai bine să alegeți stiluri de paragraf sau atribute care sunt indentate natural, cum sunt Description Text sau Block Quote. În browserele care nu acceptă indentarea, asemenea paragrafe vor fi evidențiate totuși într-un anumit fel, deci o parte din intențiile dumneavoastră vor fi respectate.

Remarcați că în caseta de dialog Character Properties nu există opțiuni de indentare. Pentru indentare, utilizați butoanele din bara cu instrumente Formatting sau opțiunile din meniul Format.

Pentru a indenta un paragraf, selectați-l și aplicați unul dintre procedeele următoare. (Pentru a continua mărirea sau micșorarea indentării, repetați procedeul respectiv.)

Procedee de indentare spre dreapta:

- Se execută clic pe butonul Increase Indent din bara cu instrumente Formatting.
- Se apasă Ctrl+=.
- Se alege Format, Increase Indent.

Procedee de reducere a indentării:

- Se execută clic pe butonul Decrease Indent din bara cu instrumente Formatting.
- Se apasă Ctrl+-.
- Se alege Format, Decrease Indent.

Spațierea

Composer este destul de ingenios în modul de tratare a marcajelor de paragraf suplimentare din pagină și a spațiilor suplimentare dintre caracterele unui paragraf – de fapt, atât de ingenios încât autorii de Web experimentați ar putea considera această abordare confuză, în vreme ce începătorii ar găsi-o complet normală.

Cu excepția stilului de paragraf Formatted, HTML nu recunoaște marcajele de paragraf din fișierele HTML drept linii goale și nici spațiile suplimentare drept spații suplimentare. De aceea, browserele ignoră în general caracterele respective când afișează o pagină. Pentru a crea mai multe linii goale între paragrafe sau spații suplimentare în cadrul unei linii, autorii de Web trebuie să utilizeze etichete HTML pentru întreruperi de linie, respectiv pentru spații de afișare.

Totuși, Composer își dă seama că atunci când apăsați Enter de mai multe ori, doriți să lăsați un spațiu liber și inserează automat etichetele corespunzătoare. În mod asemănător, spațiile suplimentare din cadrul unei linii sunt înregistrate automat ca spații de afișare și afișate ca spații libere când fișierul este vizualizat cu un browser.

Pentru a putea evalua spațierea și întreruperile pe care le-ați aplicat, este necesar să afișați toate marcajele de paragraf. Pentru aceasta, alegeți View, Show Paragraph Marks.

Verificarea ortografiei

Dacă aveți ceva experiență în lucrul cu programele de prelucrare a textelor din Windows, verificatorul ortografic al programului Composer vi se va părea un fleac.

Pentru a verifica ortografia numai într-o zonă selectată a documentului, selectați zona respectivă înainte de a activa verificatorul ortografic.

Când se realizează verificarea ortografică, cursorul de editare se poate afla oriunde în fișierul curent – verificatorul ortografic pornește de la începutul fișierului, indiferent de poziția cursorului. Înainte de a începe verificarea, asigurați-vă că nu există text selectat (vezi secțiunea „Editarea textului" care urmează în această oră). În cazul în care există, Composer verifică ortografic numai textul selectat, ignorând restul documentului.

Când sunteți gata, executați clic pe butonul Spelling din bara cu instrumente a programului Composer (sau alegeți Tools, Check Spelling). Pornind din partea de sus, verificatorul ortografic începe să caute prin fișier cuvinte care nu se află în dicționarul său. Acestea pot fi cuvinte scrise greșit sau cuvinte scrise corect, dar care nu se află în dicționar, cum este cazul majorității numelor proprii.

Când verificatorul ortografic întâlnește un cuvânt care nu se află în dicționarul său, se deschide o casetă de dialog ca aceea din figura 6.8. Cuvântul cu pricina apare în caseta Word din partea de sus a casetei de dialog. În caseta Suggestions, Composer afișează o listă a cuvintelor pe care le consideră că ar putea fi cuvântul pe care ați intenționat să-l scrieți (dacă poate găsi vreunul).

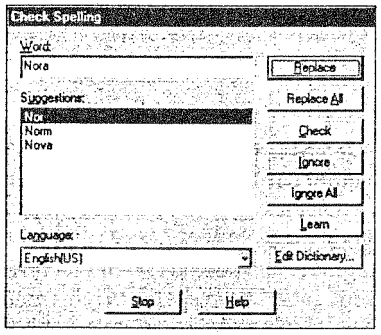


FIGURA 6.8.
Verificarea ortografică

Problema cuvântului „buclucaș" poate fi rezolvată în câteva moduri. Dacă ceea ce ați tastat este de fapt corect (numai că lipsește din dicționar):

- Executați clic pe butonul Learn pentru ca acel cuvânt să fie adăugat automat în dicționar, iar verificatorul ortografic să nu se mai oprească la el în pagina respectivă și nici în altele. (Îi spuneți programului Composer să „învețe" cuvântul respectiv pentru referiri ulterioare.) Este o idee bună să adăugați în dicționar numele și cuvintele pe care le utilizați des; astfel verificatorul ortografic le va ignora.
- Executați clic pe butonul Ignore All pentru ca toate aparițiile cuvântului în fișier să fie ignorate. Dacă această apariție este corectă, însă celelalte s-ar putea să nu fie, executați clic pe butonul Ignore pentru ca apariția curentă să fie ignorată, iar celelalte să vă fie arătate când sunt întâlnite de către verificatorul ortografic.

Puteți opri verificarea ortografică în mijlocul fișierului, executând clic pe butonul Stop din caseta de dialog Check Spelling. Rețineți însă că modificările efectuate înainte de a acționa butonul Stop sunt încă valabile. Pentru a le anula, trebuie să închideți fișierul fără a-l salva (alegând File, Close).

În cazul în care ceea ce ați tastat este incorect:

- Dacă printre sugestii apare o variantă corectă, executați clic pe ea și apoi pe butonul Replace (pentru a înlocui cu sugestia selectată numai această apariție a cuvântului) sau pe butonul Replace All (pentru a înlocui cu sugestia selectată toate aparițiile cuvântului).
- Dacă nu apar sugestii corecte, editați (sau înlocuiți) cuvântul din caseta Word până când ceea ce apare acolo este corect, apoi executați clic pe Replace sau Replace All.

După tastarea sau editarea cuvântului din caseta Word, puteți executa clic pe butonul Check din caseta de dialog pentru ca verificatorul ortografic să-l caute în dicționar. Dacă verificatorul ortografic nu găsește cuvântul în dicționar și sunteți siguri că este corect, executați clic pe butonul Learn pentru a-l adăuga în dicționar.

După ce ați rezolvat în unul dintre modurile de mai sus problema cuvântului buclucaș, verificatorul ortografic continuă căutarea în fișier până întâlnește un alt cuvânt care nu este în dicționar. Când va ajunge la sfârșitul fișierului, va apărea o casetă de dialog pentru a anunța că verificarea ortografiei este gata.

Dacă observați că multe dintre cuvintele de care aveți nevoie lipsesc din dicționarul verificatorului ortografic sau că unele cuvinte sunt ortografiate altfel decât ați dori (cum ar fi, de exemplu, „color" în loc de „colour"), veți vrea să editați dicționarul. Pentru a edita dicționarul, executați clic pe butonul Edit Dictionary din caseta de dialog Check Spelling. Se va deschide caseta de dialog Personal Dictionary, ilustrată în figura 6.9. Faceți modificările după cum urmează:

- Pentru a adăuga un cuvânt nou, tastați-l în caseta New Word și executați clic pe butonul Add.
- Pentru a edita un cuvânt existent, selectați-l în lista Words, tastați în caseta New Word cuvântul cu care să fie înlocuit, apoi executați clic pe butonul Replace.
- Pentru a șterge un cuvânt din dicționar, selectați-l în lista Words și executați clic pe butonul Remove.

De fapt, dacă doriți o ortografiere tipic englezească, există o cale mai simplă de a adăuga cuvintele respective în dicționar. Derulați lista Language din partea de jos a casetei de dialog Check Spelling și alegeți English(UK).

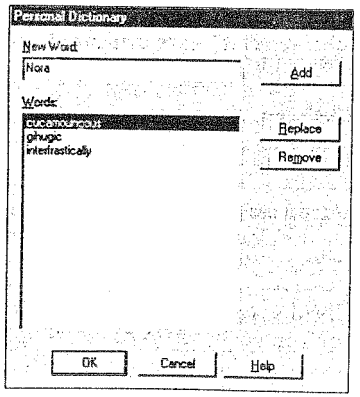


FIGURA 6.9.
Editarea dicționarului verificatorului ortografic

Editarea textului

Editarea unei pagini Web seamănă foarte mult cu editarea documentelor din programele de prelucrare a textelor. Pentru a face aproape orice, evidențiați textul pe care doriți să-l modificați, apoi operați modificarea. De asemenea, în Composer puteți căuta un șir de caractere utilizând instrumentul Find in Page.

Evidențierea textului

Pentru a evidenția textul cu ajutorul mouse-ului, poziționați indicatorul mouse-ului la începutul zonei pe care doriți să o evidențiați, apoi executați clic și țineți apăsat butonul stâng al mouse-ului. Trageți mouse-ul până la sfârșitul selecției, apoi eliberați-i butonul. Rețineți că în acest fel puteți selecta cât text doriți: câteva caractere, un cuvânt, un întreg paragraf sau un grup de paragrafe.

Când trageți mouse-ul printr-o zonă care conține atât text, cât și imagini, va fi selectat numai textul. Imaginile trebuie selectate separat (vezi Ora 14).

Mai puteți evidenția o selecție pentru editare și în alte moduri:

- Executați dublu clic pe un cuvânt pentru a-l selecta.
- Executați dublu clic chiar la începutul unei linii pentru a selecta primul cuvânt de pe linie.
- Executați dublu clic la sfârșitul liniei pentru a selecta ultimul cuvânt de pe linie.
- Poziționați indicatorul mouse-ului în stânga unui paragraf și executați dublu clic pentru a selecta întregul paragraf sau un singur clic pentru a selecta numai linia lângă care se află indicatorul.

Înlocuirea textului selectat

După ce ați selectat textul, începeți să tastați. Selecția va fi ștearsă imediat și înlocuită cu ceea ce tastați. Textul adiacent (care nu a fost selectat) rămâne neschimbat.

Textul selectat mai poate fi înlocuit cu conținutul Clipboard-ului executând clic pe butonul Paste din bara cu instrumente sau alegând Edit, Paste. (Bineînțeles că mai înainte trebuie să fi tăiat sau să fi copiat ceva în Clipboard; vezi secțiunea intitulată „Copierea sau mutarea textului selectat", care urmează în această oră.)

Ștergerea textului selectat

Pentru a șterge selecția, apăsați tasta Delete.

Puteți executa clic-dreapta deasupra textului selectat pentru a afișa un meniu contextual care conține opțiuni pentru modificarea proprietăților, pentru crearea legăturilor și pentru tăiere, copiere și lipire (vezi figura 6.5).

Selecția poate fi ștearsă din locul în care se află și copiată în Clipboard-ul sistemului de operare Windows, iar ulterior lipită oriunde în pagină (sau în altă pagină ori document Windows). Pentru aceasta, executați clic pe butonul Cut din bara cu instrumente sau alegeți Edit, Cut.

Copierea sau mutarea textului selectat

Pentru a copia textul selectat, executați clic pe butonul Copy din bara cu instrumente sau alegeți Edit, Copy. Apoi executați clic în locul în care doriți să copiați textul și acționați butonul Paste sau alegeți Edit, Paste.

Pentru a muta textul selectat, executați clic pe butonul Cut din bara cu instrumente sau alegeți Edit, Cut. Apoi executați clic în locul în care doriți să mutați textul și acționați butonul Paste sau alegeți Edit, Paste.

De făcut: Găsiți un anumit text

Este posibil ca în timpul editării, după ce ați compus sau ați importat o pagină destul de lungă, să fie necesar să localizați rapid anumite cuvinte sau pasaje. În acest scop, puteți utiliza opțiunea Find din Composer. Rețineți că în Composer nu există o opțiune de tipul Find and Replace (caută și înlocuiește). Înlocuirea depinde de dumneavoastră.

Pentru a localiza un anumit text în documentul dumneavoastră:

1. Alegeți Edit, Find in Page. Drept urmare, va apărea caseta de dialog Find, ilustrată în figura 6.10.

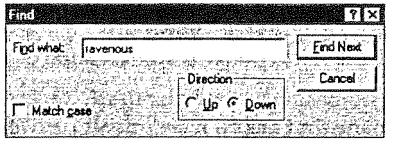


FIGURA 6.10.
Caseta de dialog Find

2. Introduceți în caseta Find what textul exact pe care doriți să-l găsiți.
3. Pentru a căuta numai textul care se potrivește din punctul de vedere al scrierii (să se țină cont de eventualele majuscule care apar în textul de căutat), bifați caseta de validare Match. În orice situație, căutarea textului va începe de la poziția cursorului de editare. Pentru ca textul să fie căutat spre începutul paginii, executați clic pe butonul de tip radio Up, iar pentru ca textul să fie căutat spre sfârșitul paginii, executați clic pe butonul de tip radio Down.
4. Executați clic pe Find Next.

Anularea editării (sau a „gafelor")

Dacă gafați în timpul editării și vă doriți să nu se fi întâmplat, puteți anula editarea. Pentru a anula ultima operație de editare pe care ați făcut-o, alegeți Edit, Undo sau apăsați Ctrl+Z.

Sugestii cu privire la designul textului

Este pagina dumneavoastră și nu este bine să vă spun eu cum trebuie să arate. Totuși, dacă vă interesează câte ceva din experiența acumulată de maeștrii Web-ului, aveți aici câteva lucruri de care puteți ține seama la crearea textului din pagină:

- Exprimați-vă clar și concis. Cei care navighează pe Web sunt grăbiți; vor să afle cât mai repede ceea ce-i interesează. Pentru ca mesajul dumneavoastră să le capteze atenția, trebuie să conțină numai idei scurte și esențiale.
- Fragmentați mesajul în pagini cu lungime rezonabilă, iar paginile în două, trei secțiuni (cel mai bine în trei) delimitate prin titluri, imagini sau linii orizontale (vezi Ora 7). Astfel veți obține o pagină mai atractivă, care invită și, în același timp, permite vizitatorilor să o parcurgă ușor pentru a găsi punctele de interes.
- Nu exagerați cu accentuarea. Parcurgeți pagina căutând să vedeți unde ați exagerat cu dimensiunea fonturilor sau cu folosirea culorilor personalizate și a fonturilor îngroșate sau italice. De asemenea, căutați și paragrafe care au fost scoase în evidență (prin atribuirea unor proprietăți ca Heading sau Block Quote) fără a fi neapărat nevoie. Lăsați crearea interesului vizual pe seama organizării paginii (și a imaginilor) și accentuați numai ideile importante. Utilizați scrierea cursivă conform destinației ei, adică pentru titluri de cărți sau citate scrise într-o limbă străină, și scoateți în evidență prin îngroșare numai un cuvânt sau două.
- Chiar dacă dispuneți de verificator ortografic, citiți pagina cu atenție înainte de a o publica. Mai mult, cereți altcuiva să verifice ortografic și să critice conținutul și aspectul paginii.
- Utilizați întotdeauna o semnătură (vezi Ora 10).

Rezumat

Composer dispune de butoane (în bara cu instrumente), casete de dialog și meniuri necesare atribuirii de proprietăți paragrafelor, care, de altfel, reprezintă cea mai importantă etapă în construirea paginilor Web.

De fapt, când atribuiți proprietăți unui paragraf, în fișierul sursă HTML, paragraful este încadrat cu etichetele HTML corespunzătoare. Prin intermediul meniurilor și al casetelor de dialog, aceste etichete sunt aplicate comod și corect, iar dumneavoastră sunteți scutit de memorarea lor.

Atelier

Î&R

Î **Dacă textul pe care vreau să-l adaug în pagină există deja într-un document creat cu un program de prelucrare a textelor (sau într-un simplu fișier cu text), cum îl pot introduce în Composer fără a-l tasta din nou?**

R Prin copiere și lipire (sau tăiere și lipire). Aceasta este cea mai eficientă metodă de a copia text sau imagini din orice document Windows în Composer. Copierea și lipirea se fac repede și ușor și, în plus, previn problemele de compatibilitate curățind textul de orice formatare pe care Composer nu o acceptă. Dar mai există și alte posibilități.

Tot mai mulți dintre cei care dezvoltă programe își înzestrează programele cu capacitatea de a salva fișierele în format HTML pentru a fi preluate în programele de editare a paginilor Web. De exemplu, toate aplicațiile din pachetul Microsoft Office 97 – Word 97, Excel 97, PowerPoint 97 și Acces 97 – pot exporta fișierele în format HTML. Puteți să deschideți un document în Word 97, să-l salvați în format HTML și apoi să-l editați și să-l ajustați în Composer. Deoarece Word poate importa multe tipuri de fișiere, îl puteți folosi ca instrument de conversie pentru a transforma diferitele tipuri de fișiere în format HTML. Nu aveți decât să importați în Word fișierul de convertit (care este în formatul său original) și să îl salvați în format HTML.

De asemenea, puteți face rost de utilitare (adesea gratuite) care știu să convertească fișierele din diferite formate în format HTML, de multe ori păstrând parțial formatarea paginii. De exemplu, firma Microsoft oferă programul Internet Assistant, un program gratuit destinat versiunilor de Word anterioare lui Word 97, care adaugă versiunilor respective opțiunea Save As HTML, existentă în Word 97. Utilitare asemănătoare sunt disponibile și pentru Word Perfect și alte aplicații.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Puteți face ca un cuvânt dintr-o propoziție să aibă proprietatea Heading (pentru a-l scoate în evidență), iar restul propoziției să aibă proprietatea Normal. Adevărat sau fals?
2. Ce trebuie să faceți pentru ca verificatorul ortografic să nu mai interpreteze numele dumneavoastră ca fiind o greșeală?
   a. Când verificatorul s-a oprit la numele dumneavoastră, executați clic pe butonul Learn din caseta de dialog Check Spelling pentru a adăuga numele în dicționar.
   b. Executați clic pe butonul Edit Dictionary din caseta de dialog Check Spelling și vă tastați numele în dicționar.
   c. a sau b.
3. Pentru a fi sigur că liniile de text se aliniază corect:
   a. Le aplicați proprietatea Formatted.
   b. Transformați textul într-un tabel (vezi Ora 8).
   c. Folosiți tabulatorul pentru a alinia coloanele.
   d. a sau b.

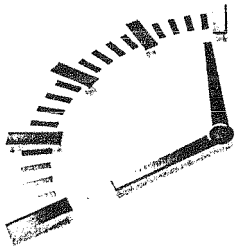
Răspunsuri

1. Fals. Stilurile de paragraf afectează întotdeauna întregul paragraf, niciodată numai o parte a acestuia.
2. (c).
3. (d). Dau rezultate variantele a și b, însă varianta c nu, deoarece nu puteți utiliza caracterul tab într-o pagină Web.

Activitate

În caz că nu ați făcut asta până acum, tastați (sau tăiați și lipiți) în Composer o pagină Web simplă pentru a exersa (CV-ul constituie întotdeauna un document bun pentru exersare). Atribuiți textului proprietățile corespunzătoare, dar nu vă îngrijorați dacă nu arată prea frumos; în cele ce urmează, veți învăța să îl aranjați.

ORA 7



Formatarea textului

Este simplu – de fapt, chiar prea simplu – să începeți să vă imaginați că o pagină se compune din trei elemente de bază: text, imagini și legături. Deși acest lucru este în general adevărat, tinde să sugereze că textul este pentru conținut, imaginile pentru aspect și legăturile pentru acțiune.

Însă realitatea este ceva mai complicată. Textul este, înainte de toate, un vehicul pentru informații, dar când este afișat cu un font interesant sau cu o culoare deosebită, contribuie atât la conținut, cât și la aspect, rezolvând două lucruri deodată. În mod asemănător, aranjarea textului sub forma unei liste marcate sau numerotate afectează atât conținutul, cât și stilul.

În această oră veți trece de la proprietățile de paragraf la formatarea textului. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum pot deveni listele mai atractive?
- Cum se poate stabili culoarea textului?
- Cum se stabilește fontul și dimensiunea textului, așa cum s-ar face într-un program de prelucrare a textului?

Utilizarea listelor

În Ora 6, „Inserarea și editarea textului", ați descoperit că List Item este unul dintre stilurile de paragraf care se pot aplica pentru a indica browserului cum să formateze un bloc de text. Există, desigur, diferite tipuri de liste, astfel că pentru fiecare paragraf care are atribuit stilul de paragraf List Item, puteți alege unul dintre *stilurile de listă* acceptate în general de browsere (vezi figura 7.1). Aceste stiluri sunt următoarele:

Unnumbered list – O listă obișnuită, marcată și indentată.

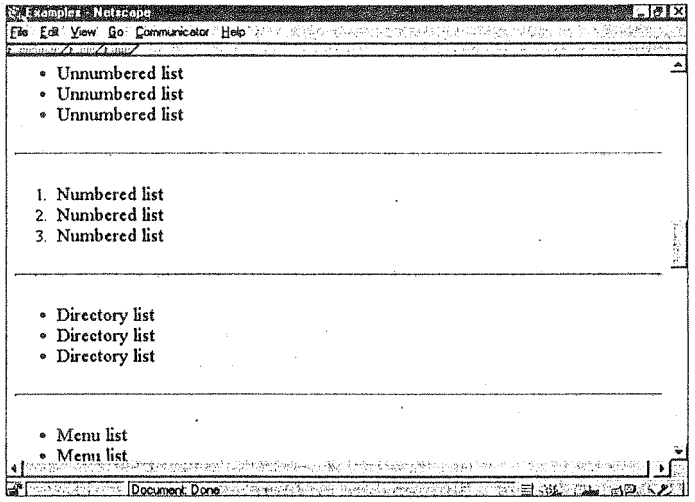
> În Composer, numerele din listele numerotate nu sunt afișate; ele sunt substituite: cele arabe cu #, cele romane cu X, majusculele cu A și minusculele cu a. Pentru a vedea numerotarea reală, executați clic pe butonul Preview.

Numbered list – O listă ale cărei elemente sunt numerotate pe verticală utilizând cifre arabe (1, 2, 3), cifre romane (III, IV, V) sau litere (A, B, C sau a, b, c).

Directory list – O listă marcată, neindentată, care conține elemente scurte. Elementele trebuie să fie scurte (un cuvânt sau două) deoarece unele browsere despart acest tip de listă în coloane.

Menu list – O listă marcată și indentată, care conține elemente scurte.

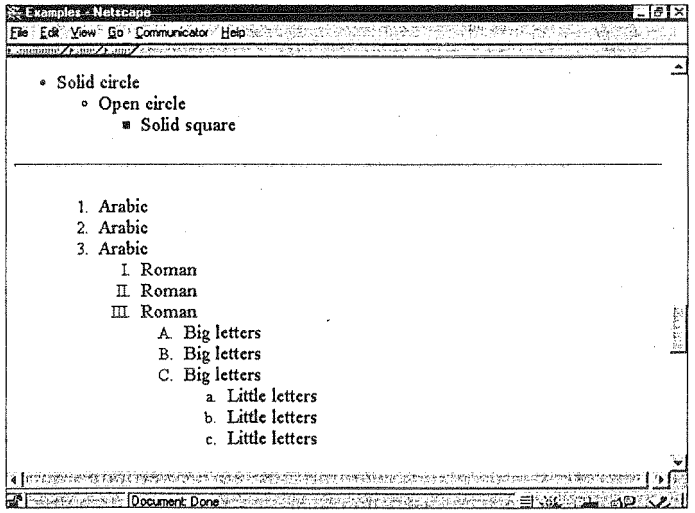
FIGURA 7.1.
Stiluri de listă



Description list – O listă marcată și indentată, care conține elemente mai lungi (chiar scurte paragrafe).

Dacă utilizați stilul Unnumbered, puteți alege un anumit stil de marcaj, iar dacă utilizați stilul Numbered, puteți alege un stil de numerotare (vezi figura 7.2).

FIGURA 7.2.
Stiluri de marcare și de numerotare



În cazul stilului Unnumbered, puteți alege unul dintre următoarele stiluri de marcaj:

Automatic – Stilul de marcaj este ales de Composer; opțiunea prestabilită este Solid circle (cerc plin). Citiți secțiunea intitulată „Imbricarea listelor" pentru a vedea când sunt alese și alte tipuri de marcaj.

Solid circle – Tipul de marcaj prestabilit, un banal punct negru (cerc plin).

Solid square – Un pătrat plin.

Open square – Un pătrat gol, asemănător unei casete de validare.

În paginile văzute online și în paginile create cu Page Wizard (vezi Ora 3, „Crearea unei pagini Web «la minut»"), puteți întâlni marcaje de listă interesante care au diferite forme geometrice, sunt multicolore sau chiar animate. Acestea nu sunt marcaje de listă reale (stabilite printr-un stil de marcaj), ci imagini inserate înaintea fiecărei linii de text (vezi Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal").

Când alegeți stilul de listă Numbered, puteți opta pentru unul dintre următoarele stiluri de numerotare:

Automatic – Stilul de numerotare este ales de Composer; opțiunea prestabilită este 1, 2, 3. Citiți secțiunea următoare, „Imbricarea listelor", pentru a vedea când sunt alese și alte tipuri de numerotare.

Arabic numerals – Numerotare cu cifre arabe: 1, 2, 3, 4...

Roman numerals (uppercase only) – Numerotare cu cifre romane: I, II, III, IV...

Uppercase letters – Numerotare cu litere mari: A, B, C, D...

Lowercase letters – Numerotare cu litere mici: a, b, c, d...

Crearea și formatarea listelor

Nu puteți schimba stilul de listă (și nici stilul de marcaj sau de numerotare) în mijlocul unei liste, decât dacă imbricați (indentați) elementele de listă cărora doriți să le aplicați un alt stil. (Vezi secțiunea „Imbricarea listelor", care urmează în această oră.)

Ca la orice altă formatare de text, când creați o listă, întâi introduceți textul care reprezintă elementele acesteia; fiecare element este un paragraf separat, iar lungimea i-o stabiliți dumneavoastră. Apoi selectați paragrafele care reprezintă elementele listei și le aplicați proprietăți procedând în unul dintre următoarele moduri:

- Executați clic pe unul dintre butoanele Bullet List sau Numbered List din bara cu instrumente Formatting.
- Alegeți Format, List. Va fi afișat un submeniu care cuprinde toate stilurile de listă, din care alegeți stilul dorit.
- Deschideți secțiunea Paragraph a casetei de dialog Character Properties; acolo puteți atribui stilul de paragraf List Item, stiluri de listă adiționale, precum și stiluri de marcaj sau de numerotare.

Rețineți că numai în secțiunea Paragraph puteți alege un anumit stil de marcaj sau de numerotare. Când creați o listă marcată sau numerotată utilizând submeniul List sau butoanele din bara cu instrumente Formatting, este atribuit în mod prestabilit stilul de marcaj sau de numerotare Automatic.

De făcut: Construiți o listă marcată

1. Tastați paragrafele care reprezintă elementele listei și apoi selectați-le.
2. Executați clic pe butonul Bullet List din bara cu instrumente Formatting. Elementele listei vor fi formatate ca listă marcată cu stilul de marcaj prestabilit (Automatic).
3. Deschideți secțiunea Paragraph a casetei de dialog Character Properties (alegeți Format, Character Properties, Paragraph sau executați clic-dreapta deasupra selecției și alegeți Paragraph/List Properties din meniul contextual). În caseta ilustrată în figura 7.3, câmpurile Paragraph Style și List Style au fost deja completate cu List Item, respectiv Unnumbered List.

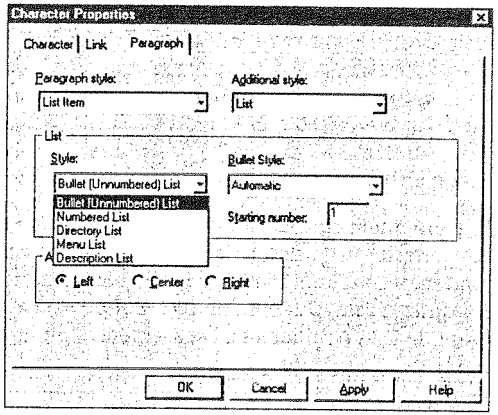


FIGURA 7.3.

Formatarea listelor în secțiunea Paragraph a casetei de dialog Character Properties

Când alegeți stilul de listă Numbered, puteți preciza numărul de început în caseta Starting number (numărul prestabilit este 1). Când precizați numărul de început, utilizați întotdeauna cifre arabe, chiar dacă doriți o listă numerotată cu litere sau cu cifre romane. De exemplu, pentru ca lista să înceapă cu E, introduceți ca număr de început numărul 5. Pentru ca lista să înceapă cu IV, introduceți 4.

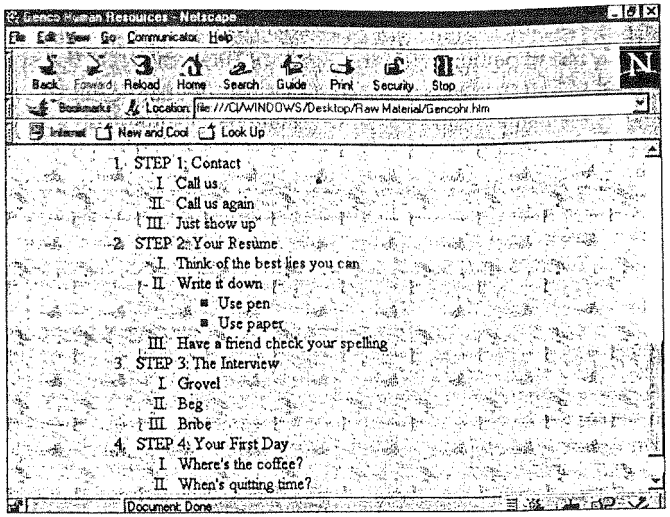
4. Alegeți un stil de marcaj de sub eticheta Bullet Style.
5. Executați clic pe OK.

Imbricarea listelor

Composer vă mai oferă o modalitate de formatare a listelor. Prin *imbricarea* listelor, puteți crea liste structurate pe mai multe niveluri, asemănătoare celor din figura 7.4.

Pentru a forma o listă în interiorul alteia, nu trebuie decât să indentați elementele listei imbricate. Cea mai simplă metodă de creare a unei astfel de structuri constă în introducerea tuturor elementelor într-o listă uniformă, urmată de indentarea selectivă a părților imbricate. Pentru a indenta un grup de elemente dintr-o listă, le selectați și apoi executați clic pe butonul Increase Indent din bara cu instrumente Formatting.

FIGURA 7.4.
Liste imbricate



Composer obligă toate elementele cu același nivel de indentare să utilizeze aceleași proprietăți de listă. De exemplu, nu puteți trece de la marcaje la numere în mijlocul unei liste, dacă nu ați indentat mai întâi toate secțiunile care urmează să fie numerotate. Când indentați porțiuni dintr-o listă, puteți schimba stilul de listă al elementelor interioare pentru a le diferenția de lista neindentată. De asemenea, puteți comuta între stilurile Bullet sau Number și în listele imbricate.

Când imbricați liste numerotate, fiecare listă imbricată este renumerotată automat, începând cu 1 (abordarea tipică a unei structuri). Pentru ca lista imbricată să înceapă cu un alt număr, acesta trebuie specificat în secțiunea Paragraph a casetei de dialog Character Properties.

Când în zona Bullet Style sau Number Style este ales stilul Automatic, Composer modifică automat stilul de marcaj sau de numerotare corespunzător fiecărui nivel de imbricare din listă. De exemplu, dacă indentați elemente dintr-o listă marcată cu cerc plin, elementele indentate care au stilul de numerotare Automatic vor fi marcate cu pătrat plin.

Într-o listă imbricată, nu puteți utiliza un stil de numerotare sau de marcaj de nivel superior celui din lista care o cuprinde. De exemplu, dacă lista principală folosește stilul Roman numerals (cifre romane), lista imbricată va folosi stilul Uppercase letters (litere mari) sau Lowercase letters (litere mici), nu Arabic numerals.

Dacă lista imbricată conține o altă listă imbricată, care are stilul Automatic Bullet, lista cu nivelul de imbricare cel mai mare va fi marcată automat cu pătrate goale. Același lucru se întâmplă și în cazul unei liste imbricate care este numerotată și are atribuit stilul Automatic Number. Dacă lista principală folosește stilul Arabic numerals (1, 2, 3), primul nivel de indentare folosește automat stilul Roman numerals, următorul nivel folosește Uppercase letters și așa mai departe.

Utilizarea proprietăților de caracter

Proprietățile de paragraf se aplică întotdeauna întregului paragraf; de exemplu, nu puteți face ca o parte a paragrafului să aibă proprietatea Heading, și o altă parte proprietatea Normal. Totuși, aveți posibilitatea să aplicați *proprietăți de caracter* unui singur caracter dintr-un paragraf, câtorva cuvinte, unui întreg paragraf sau întregului document. Proprietățile de caracter sunt parametri opționali care se aplică textului pentru a-i schimba înfățișarea.

De obicei, proprietățile de paragraf și cele de caracter contribuie împreună la definirea aspectului unui paragraf și a textului din el. Totuși, este bine să rețineți că, atunci când întâlnesc text izolat bazat numai pe stilul de paragraf, browserele aplică o anumită formatare a caracterelor. De exemplu, ele prezintă subtitlurile (heading) cu caractere mari, îngroșate. Aplicând formatarea caracterelor, suprascrieți formatarea prestabilită aplicată de browser.

Cea mai frecventă utilizare a proprietăților de caracter este la evidențierea cuvintelor prin îngroșare, înclinare sau subliniere, exact ca în cazul formatării unui document într-un program de prelucrare a textelor. Mai puteți, de asemenea, să schimbați culoarea caracterelor, să le faceți să clipească, să schimbați *tipul* și dimensiunea fontului și așa mai departe.

Font Face (tipul fontului) și Font Size (dimensiunea fontului) sunt cele mai avansate proprietăți de caracter pe care le susține Composer. Majoritatea browserelor acceptă două dintre opțiunile pentru font existente în Composer: *Variable Width* (lățime variabilă) și *Fixed Width* (lățime fixă). Când atribuiți textului un tip de font cu lățime variabilă, browserele îl afișează cu fontul lor standard, spațiat uniform. Tipul de font cu lățime fixă îi indică browserului să utilizeze un font monospațiat, stil mașină de scris – același font care este folosit automat când aplicați proprietatea de paragraf Formatted.

Celelalte opțiuni pentru font existente în Composer sunt fonturi sau tipuri de font distincte. Dacă alegeți una dintre aceste opțiuni, browserul va utiliza fontul respectiv (sau, în unele cazuri, unul din aceeași familie). Fontul ales de dumneavoastră va fi afișat numai dacă este instalat pe calculatorul vizitatorului sau dacă browserul utilizat dispune de un vizualizator de fonturi intern. De exemplu, dacă stabiliți ca textul să fie Century Gothic, vizitatorii paginii dumneavoastră vor vedea fontul respectiv numai dacă se întâmplă să îl aibă instalat pe calculator (în caz contrar, textul va fi afișat cu fontul de lățime variabilă folosit de browser).

Dintre toate fonturile care pot fi alese în Composer, trei sunt aparte: Arial, Times New Roman și Courier. Puteți opta pentru ele deoarece vizitatorii nu trebuie să le aibă; browserul le va înlocui cu un font din aceeași familie.

- Arial este un font fără serife (sans serif), spațiat uniform. (Fontul fără serife este un font căruia îi lipsesc căciulițele sau barele cu care sunt înzestrate caracterele similare din fonturile cu serife.) Dacă fontul Arial nu există pe calculator, browserul îl poate înlocui cu un font de același tip, cum ar fi Helvetica.
- Times New Roman este un font proporțional, cu serife. Un font similar cu care poate fi înlocuit este Century Schoolbook.
- Courier este un font monospațiat (asemănător celui utilizat la afișarea textului care are proprietatea de caracter Fixed Width sau proprietatea de paragraf Formatted). Un font monospațiat cu care poate fi înlocuit este Letter Gothic.

În ceea ce privește dimensiunea fontului, majoritatea browserelor acceptă *scala relativă de fonturi* HTML. Conform acesteia, dimensiunea textului nu este indicată prin puncte (ca în programele de prelucrare a textelor), ci prin pași relativi la dimensiunea normală a textului, a cărui mărime este 0. Textul care are atribuită mărimea +3 este mai mare cu trei pași decât cel obișnuit, iar textul care are atribuită mărimea –2 este mai mic cu doi pași decât cel obișnuit.

Pe lângă scala HTML, Composer oferă suport pentru ceea ce s-ar putea numi „dimensiunile în puncte Netscape" (deși ele sunt acceptate și de Internet Explorer). Acestea sunt dimensiuni de font specifice, măsurate în puncte, la fel ca în programele de prelucrare a textelor. Dimensiunile în puncte vă permit un control mai precis asupra dimensiunii textului, atunci când pagina este vizualizată cu un browser care le acceptă.

Când vreți să creați efecte de text cu totul deosebite, decât să jonglați cu fonturile, mai bine creați o imagine care conține și text (un fel de emblemă grafică). Astfel veți avea mai multă libertate în stabilirea formei și a culorii cuvintelor, iar rezultatul va fi acceptat de toate browserele grafice (vezi Ora 14).

Pe lângă Font Face și Font Size, mai puteți aplica încă două proprietăți de caracter: Style și Color. Folosind proprietatea Style, puteți aplica textului selectat atribute opționale, cum ar fi: bold (îngroșat), italic (înclinat), underline (subliniat) sau blinking (clipitor). Proprietatea Color aplică textului selectat o culoare personalizată. Este utilă atunci când doriți ca un anumit text să apară cu o culoare diferită de cea folosită de browser sau de cele atribuite în pagină.

O parte din proprietățile de caracter se bazează pe extensiile HTML. Așa cum probabil vă așteptați, tot ceea ce se poate aplica textului în Composer este acceptat în întregime de către binecunoscuții noști prieteni, Internet Explorer și recentele versiuni de Netscape Navigator. Însă, la celelalte browsere veți observa o scădere simțitoare a nivelului de suport oferit.

Aproape toate browserele grafice acceptă dimensiunile relative de fonturi. Majoritatea acceptă stiluri de caracter cum sunt bold, italic și underline. Totuși, unele browsere interpretează aceste stiluri ca fiind simple „evidențieri" și stabilesc singure cum să prezinte evidențierea respectivă. De exemplu, textul pe care îl faceți italic s-ar putea să apară subliniat (și nu italic) în browserele care au reguli proprii de evidențiere a textului. Stilurile mai puțin obișnuite, cum sunt superscript și blinking, sunt rareori acceptate în afara „taberelor" Netscape și Microsoft. Atributul color provine din culorile personalizate și este acceptat de toate browserele care acceptă culorile personalizate (câtă vreme vizitatorul nu a dezactivat facilitatea respectivă).

Tipurile de fonturi și dimensiunile în puncte Netscape sunt proprietățile de caracter cel mai puțin acceptate. Atributele Fixed Width și Variable Width sunt interpretate ca tipuri de font de multe dintre browserele grafice, însă anumite fonturi (cum ar fi Arial sau Courier) și anumite dimensiuni în puncte (ca opus al dimensiunilor de font relative) sunt acceptate, aproape în exclusivitate, numai de cele două browsere principale.

Configurarea parametrilor pentru fonturi

Este bine ca înainte de a utiliza proprietățile de caracter, în general (și tipuri și dimensiuni de fonturi, în particular), să configurați în caseta de dialog Preferences două categorii de opțiuni care stabilesc modul de tratare a fonturilor de către Communicator. Pentru aceasta, deschideți caseta de dialog Preferences alegând Edit, Preferences.

Opțiunea Encoding din partea de sus a casetei de dialog ilustrate în figura 7.5 stabilește setul de caractere (alfabetul) folosit la afișarea paginilor Web. Dacă majoritatea paginilor pe care le vizitați sunt în engleză, varianta corectă (și prestabilită) este Western. Celelalte variante ale opțiunii Encoding activează seturi de caractere pentru afișarea textului în alte limbi.

În caseta de dialog Preferences, alegeți categoria Appearance, apoi subcategoria Fonts (vezi figura 7.5). Asigurați-vă că butonul de tip radio din partea de jos – Use document-specified fonts, including Dynamic Fonts – este activat. Astfel, atunci când vă verificați pagina în browser sau când răsfoiți pagini online, Navigator va arăta tipurile de font utilizate. Dacă o pagină nu conține specificații privind configurarea fonturilor, Navigator afișează textul folosind fonturile stabilite în partea de sus a casetei de dialog.

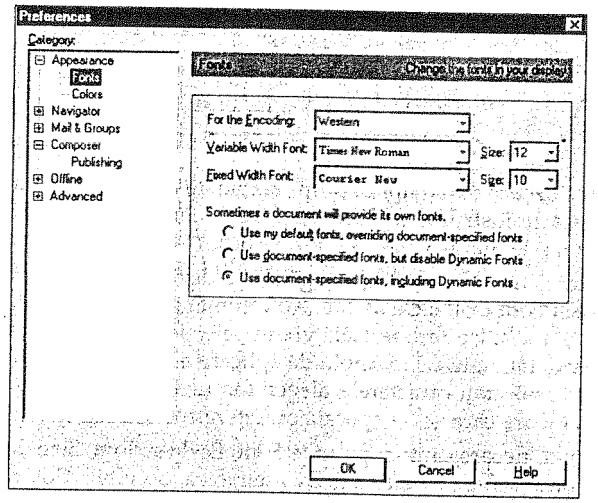


FIGURA 7.5. *Configurarea parametrilor pentru fonturi din Navigator*

În continuare, alegeți categoria Composer (vezi figura 7.6). În partea de jos a casetei de dialog, puteți stabili modul de afișare a dimensiunii fonturilor (Font Size Mode):

- Dacă doriți să lucrați cu dimensiunea fonturilor exprimată în puncte, alegeți primul buton de tip radio. Când afișează o pagină care nu utilizează dimensiuni în puncte, Composer va converti dimensiunile de font relative în dimensiuni în puncte Netscape pentru a vă feri de confuziile care ar putea apărea în lucrul cu două tipuri de dimensiuni pentru fonturi.
- Dacă doriți să lucrați având dimensiunea fonturilor exprimată numai în scala HTML, alegeți butonul din mijloc. Alegeți această variantă numai dacă nu intenționați să folosiți dimensiuni în puncte Netscape în nici un document.
- Dacă doriți să aplicați și să vedeți ambele tipuri de dimensiuni, alegeți ultimul buton.

Aplicarea proprietăților de caracter

Pentru a aplica proprietățile de caracter trebuie să începeți întotdeauna prin a selecta blocul de caractere cărora le veți aplica proprietățile. Puteți selecta un singur caracter, un cuvânt, o frază, un paragraf întreg sau o pagină întreagă.

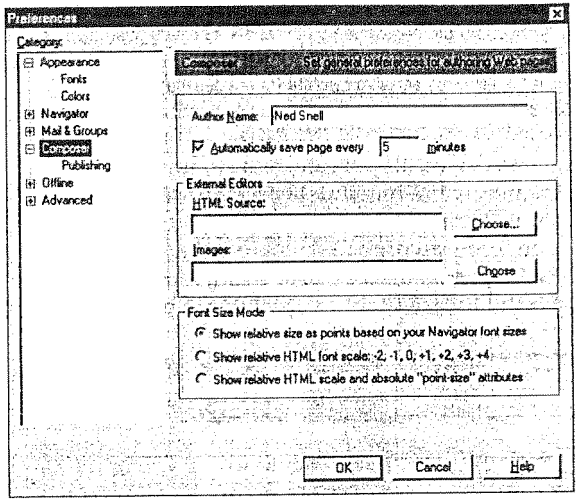


FIGURA 7.6.
Configurarea parametrilor pentru fonturi din Composer

După ce ați făcut selecția, puteți aplica proprietățile de caracter prin intermediul butoanelor din bara cu instrumente Formatting, al meniului Format sau al secțiunii Character din caseta de dialog Character Properties:

- Pe bara cu instrumente Formatting veți găsi liste derulante pentru proprietățile Font Face, Font Size și Font Color. De asemenea, veți mai găsi butoane pentru aplicarea stilurilor Bold, Italic și Underline. Câtă vreme selecția este evidențiată, puteți aplica mai multe proprietăți. Iată un exemplu de aplicare a trei tipuri de formatare într-o singură operație: selectați caracterele, alegeți fontul, executați clic pe butonul Bold și apoi alegeți o culoare care să fie aplicată caractereleor din selecție.
- În meniul Format, fiecare dintre opțiunile Font, Style și Font, Size deschide un submeniu în care puteți alege proprietăți. De asemenea, opțiunea Color deschide o casetă de dialog pentru alegerea unei culori pentru font.
- Pentru a deschide caseta de dialog Character Properties direct la secțiunea Character, alegeți Format, Character Properties (vezi figura 7.7). Pentru a aplica formatarea dorită, puteți utiliza orice combinație de opțiuni din listele derulante și casetele de validare aflate în această secțiune.

În plus, aveți și câteva modalități de înlăturare a proprietăților de caracter. Când înlăturați proprietățile de caracter, aspectul textului revine la formatarea prestabilită atribuită de browser (de obicei, bazată pe atribuirea unor stiluri de paragraf).

Întâi selectați textul căruia doriți să-i înlăturați proprietățile, apoi

- Înlăturați stilurile Bold, Italic sau Underline executând clic pe butoanele corespunzătoare din bara cu instrumente Formatting.
- Înlăturați toate proprietățile de caracter – inclusiv Font Face, Font Size, Style și Color – executând clic pe butonul Remove All Styles din bara cu instrumente Formatting (ori alegând Format, Remove All Styles sau executând clic pe butonul Remove All Settings din secțiunea Character a casetei de dialog Character Properties).

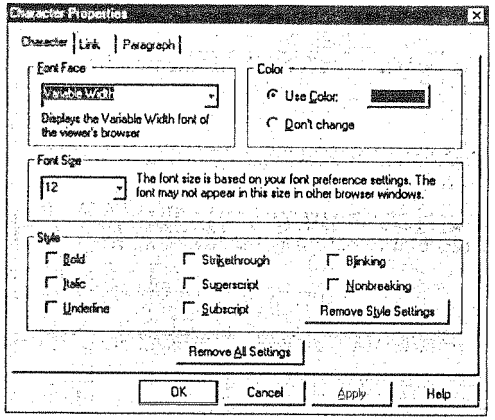


FIGURA 7.7.
Formatarea textului folosind opțiunile din caseta de dialog Character Properties

Rezumat

Tot mai credeți că imaginile sunt de bază în ceea ce privește aspectul paginii? Nu ați folosit nici o imagine, însă ați descoperit deja un întreg arsenal de tehnici de estetizare a paginii, printre care formatarea listelor și fonturile.

Bineînțeles că încă doriți să utilizați imagini, însă pe măsură ce paginile dumneavoastră vor evolua, este bine să vă amintiți de aceste instrumente de design simple și eficiente, aflate la îndemână.

Atelier

Î&R

Î **Deoarece nu pot ști ce fonturi au pe calculator vizitatorii mei, nu ar trebui să mă feresc de tipurile de caractere din Netscape (mai ales dacă am în vedere și că anumite browsere nu le acceptă)?**

R De fapt, fonturile Netscape reprezintă o alegere destul de bună. În primul rând, rețineți că atunci când utilizați fonturi Netscape, nu se întâmplă nimic grav în browserele care nu le acceptă; pur și simplu, aceste browsere afișează textul respectiv folosind fonturile lor prestabilite.

În al doilea rând, toate versiunile de Windows (3.1, 95, 98 și NT) vin cu un set prestabilit de fonturi TrueType, iar calculatoarele Macintosh sunt dotate cu o listă similară. Dacă utilizați fonturi din aceste liste prestabilite, veți avea șanse destul de mari ca fontul ales de dumneavoastră să fie afișat pe calculatoarele celor mai mulți dintre utilizatorii de Netscape și Internet Explorer – care, de altfel, reprezintă majoritatea navigatorilor pe Web. Vă puteți încerca șansele cu trei superfonturi – Arial, Times New Roman și Courier – iar calculatoarele care nu dispun de ele le pot înlocui cu fonturi similare.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Puteți îngroșa un singur cuvânt dintr-o propoziție, lăsând restul propoziției să fie afișată normal. Adevărat sau fals?

2. Care este stilul de marcaj pe care trebuie să-l utilizați într-o listă imbricată, astfel încât Composer să schimbe la fiecare nivel stilul de marcaj folosit?

   a. Variola.

   b. Bullet-Matic.

   c. Auto-Nesto.

   d. Automatic.

3. Dacă doriți să aveți la începutul paginii câteva cuvinte mari și îngroșate, care este cea mai bună modalitate de a formata textul respectiv?

   a. Alegeți un font mare, îngroșat.

   b. Aplicați stilul de paragraf Heading 1.

   c. Nu faceți nimic deoarece browserele vor scrie în mod automat textul de la începutul paginii cu caractere mari și îngroșate.

   d. Nici una dintre variantele anterioare nu este corectă.

Răspunsuri

1. Adevărat. Proprietățile de caracter pot fi aplicate atât întregului paragraf, cât și numai unei părți a acestuia.

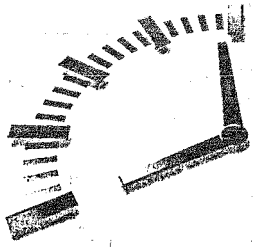
2. (d).

3. (b). Utilizarea unui stil de paragraf standard HTML vă dă siguranța că toate browserele vor afișa textul respectiv evidențiindu-l în mod corespunzător.

Activitate

Utilizând o pagină de exercițiu sau un exemplu, aplicați întregului text fonturi neobișnuite, hazlii și tipăriți rezultatul. După aceea, înlăturați fonturile respective astfel încât textul să fie formatat numai cu stiluri de paragraf și tipăriți din nou rezultatul. Comparați paginile și observați modul în care fonturile afectează nu numai aspectul paginii, ci și lizibilitatea acesteia.

ORA 8



Organizarea textului folosind tabele și rigle orizontale

Între text și imagini există o zonă „cenușie". Acolo se află obiecte care afectează alcătuirea și organizarea unei pagini Web, dar care nu sunt tocmai text sau imagini. Aceste obiecte sunt tabelele și liniile orizontale.

Tabelele sunt potrivite pentru aranjarea textului într-un mod sugestiv și plăcut la vedere. Liniile orizontale delimitează secțiunile paginii din punct de vedere vizual, făcând pagina mai atractivă și mai ușor de citit. În această oră veți învăța (înainte de a trece la imagini în partea a IV-a) cum să folosiți aceste tehnici din „zona cenușie" la crearea celei mai mari părți a textului. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum se inserează linii orizontale în pagină și cum se poate modifica aspectul lor?
- Cum se creează un tabel?
- Cum se personalizează liniile de chenar, anteturile, titlul și celelalte elemente care influențează aspectul tabelului?

Inserarea liniilor orizontale

Banalele linii drepte care străbat pe orizontală atâtea pagini Web (vezi figura 8.2) au fost cunoscute dintotdeauna în limbajul Web ca *rigle orizontale*, deoarece sunt create cu ajutorul etichetei HTML `<HR>` – *HR* de la *H*orizontal *R*ule (riglă orizontală). Practic, când creați în Composer o linie orizontală, în documentul dumneavoastră este inserată eticheta `<HR>`.

> În anumite pagini puteți vedea linii orizontale grafice frumoase, care se mișcă în zigzag, sclipesc sau dau impresia de derulare. Acelea nu sunt „adevăratele linii" HTML, ci imagini inserate care au rol dublu: de separare și de înfrumusețare. (Vezi Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal".)

Teoretic, orice browser se poate descurca folosind o linie orizontală, deoarece orice calculator poate desena o linie pe ecran (chiar dacă o face numai cu liniuțe de despărțire sau de subliniere). Liniile sunt o modalitate comună de a adăuga paginii puțină atracție vizuală și de a separa secțiunile logice ale paginii sau ale documentului pentru a face comunicarea mai eficientă.

De făcut

De făcut: Inserați o linie orizontală

1. Poziționați cursorul în locul în care vreți să inserați rigla.
2. Executați clic pe butonul H. Line din bara cu instrumente Composition sau alegeți Insert, Horizontal Line.

Linia va apărea în punctul de inserare. O puteți lăsa așa sau puteți să-i modificați aspectul alegând Horizontal Line Properties, așa cum este descris în continuare.

De făcut

De făcut: Formatați o linie

După ce inserați o linie, puteți să-i modificați aspectul editându-i proprietățile. Priviți figura 8.2 pentru a vedea cum pașii descriși în acest exercițiu pot crea diferite stiluri de linii.

1. Executați dublu-clic pe linie pentru a deschide caseta de dialog Horizontal Line Properties (vezi figura 8.1).

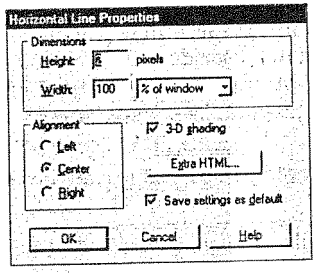


FIGURA 8.1.
Stabilirea proprietăților unei linii orizontale

După ce ați ales în caseta de dialog proprietățile liniei, puteți bifa caseta de validare Save settings as default pentru a salva această configurație ca prestabilită. Dacă procedați așa, când executați clic pe butonul H. Line va fi inserată o linie cu proprietățile pe care tocmai le-ați salvat.

2. În câmpul Height, introduceți grosimea liniei exprimată în pixeli. Grosimea prestabilită este de 2 pixeli, însemnând o linie foarte subțire, dar vizibilă (elegantă și finuță). Stabiliți apoi în câmpul Width lungimea liniei, sub forma unui procent din lățimea ferestrei programului Navigator. Valoarea prestabilită, 100%, are ca efect desenarea unei linii dintr-o parte a ferestrei în cealaltă. Valoarea 50% duce la desenarea unei linii având lungimea egală cu jumătate din lățimea ferestrei.
3. Executați clic pe unul dintre butoanele din zona Alignment pentru a alinia rigla la stânga ecranului, pentru a o centra sau pentru a o alinia la dreapta (de obicei, centrată arată cel mai bine).

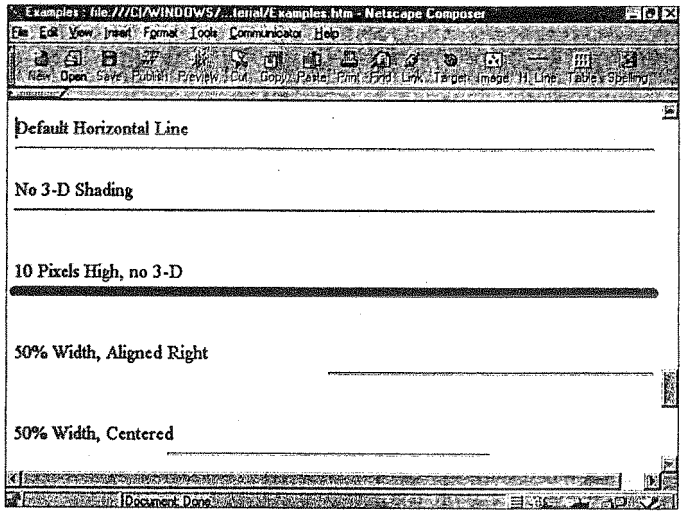
Butonul Extra HTML din caseta de dialog Horizontal Line Properties vă permite să adăugați liniei atribute suplimentare prin directa editare a codului HTML (vezi Ora 17, „Editarea codului HTML").

4. Pentru a crea o umbră sub linie astfel încât să pară tridimensională (vezi figura 8.2), bifați caseta de validare 3D shading.
5. Executați clic pe OK.

Tabelele

Un tabel, indiferent de locul în care apare, este o cantitate de informații aranjate pe linii și coloane. Grila de linii și coloane formează celule în care puteți aranja textul.

FIGURA 8.2.
Linii orizontale cu diferite proprietăți



BIBL. CENTR. UNIV. „M. EMINESCU" IAȘI INFORMATIC

TERMEN NOU **Celulă.** Într-un tabel, caseta formată la intersecția unei coloane cu o linie se numește *celulă*. Celula conține materialul tabelului, sau *datele*.

Într-o celulă puteți introduce text sau imagini. Veți afla cum se introduce o imagine într-o celulă în Ora 14.

Cu toate că liniile, coloanele și datele reprezintă minimul de elemente necesare oricărui tabel, un tabel mai elaborat conține și alte elemente (vezi figura 8.3). Poate conține anteturi de linie sau de coloană și un titlu, situat deasupra sau dedesubtul lui. De asemenea, poate avea linii continue, *linii de chenar* (borders), care apar pe margini și între celule pentru a forma o grilă. Rețineți că liniile de chenar pot fi omise, astfel încât datele din celule să apară organizate frumos pe linii și coloane, dar neîncasetate (vezi figura 8.4).

Tabelele sunt de obicei transparente, ceea ce înseamnă că fundalul paginii este vizibil în zonele neacoperite de date sau de grilă, însă pot avea și fundal propriu (vezi figura 8.5). Acesta acoperă numai fundalul paginii, datele și grila rămânând vizibile.

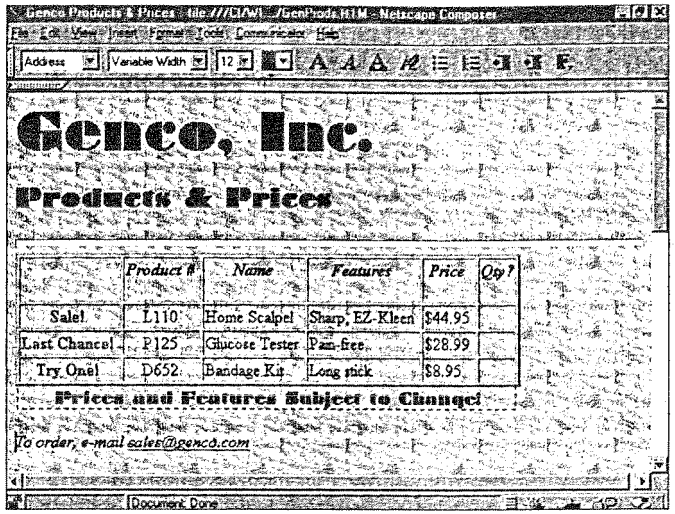


FIGURA 8.3.

Elementele unui tabel (nu toate sunt necesare): linii, coloane, celule, date, linii de chenar, titlu, anteturi de linie și anteturi de coloană

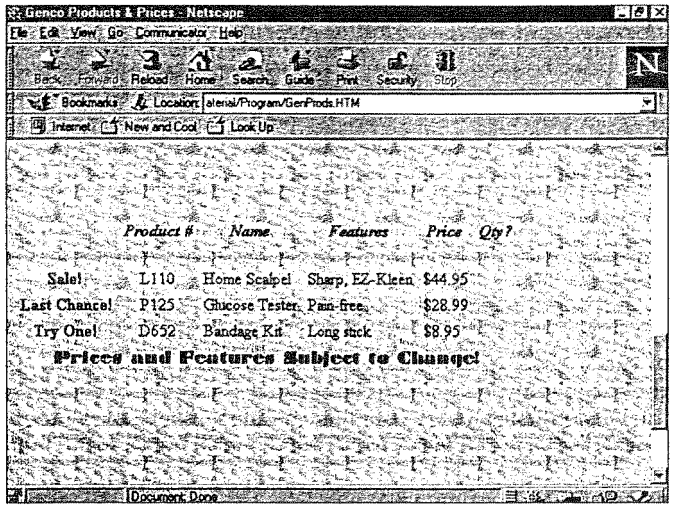


FIGURA 8.4.

Un tabel ale cărui linii de chenar nu sunt vizibile

Există o mulțime de lucruri pe care le puteți face pentru a formata tabelele după gusturile dumneavoastră. Nu uitați însă că formatarea tabelelor dumneavoastră depinde în mare măsură de browserul care le afișează. Dimensiunea celulelor este calculată automat în funcție de numărul de coloane și de lungimea conținutului din celule. Lățimea coloanelor este determinată de spațiul necesar afișării celulei cu conținutul cel mai lung. Când datele din celule sunt prea lungi sau tabelul are multe coloane, conținutul celulelor poate fi afișat automat pe mai multe rânduri pentru ca tabelul să încapă în fereastră.

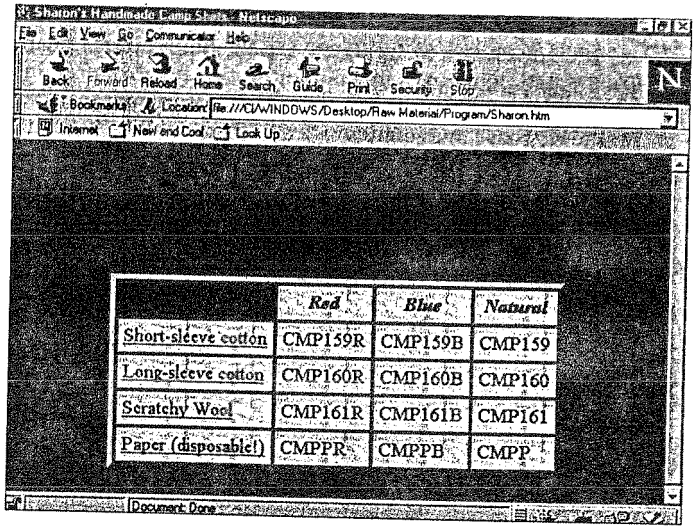


FIGURA 8.5.

Un tabel cu fundal propriu

De făcut: Creați un tabel în Composer

1. Poziționați cursorul de editare în locul în care doriți să faceți tabelul.
2. Executați clic pe butonul Insert Table din bara cu instrumente Composition (sau alegeți Insert, Table, Table). Va apărea caseta de dialog New Table Properties (vezi figura 8.6).

Pentru a șterge un tabel, executați clic undeva deasupra lui și alegeți Edit, Delete Table, Table. Drept urmare, tabelul va fi șters împreună cu toate informațiile din el.

Caseta de dialog New Table Properties are valori prestabilite pentru toți parametrii. Puteți, pur și simplu, să apăsați tasta Enter pentru a insera un tabel simplu, prestabilit (o linie și două coloane), iar mai târziu, să adăugați linii sau coloane și să formatați tabelul.

3. Stabiliți dimensiunea și celelalte aspecte ale tabelului completând câmpurile din caseta de dialog New Table Properties. (Rețineți că nu trebuie să formatați definitiv tabelul acum; puteți să modificați mai târziu orice aspect al tabelului, chiar și numărul de linii sau de coloane, conform celor ce vor fi descrise în secțiunea „Formatarea unui tabel în Composer".) Puteți stabili următorii parametri:

   Number of rows/Number of columns (Numărul de linii/coloane) – Introduceți în fiecare câmp un număr cuprins între 1 și 100.

   Table Alignment (Alinierea tabelului) – Poziționați tabelul pe pagină, aliniat la stânga, la dreapta sau centrat.

   Include caption (Include titlu) – Bifați această casetă de validare pentru a adăuga o casetă cu text specială care să conțină titlul. Executați clic pe butonul Above Table pentru ca titlul să fie poziționat deasupra tabelului sau pe butonul Below Table pentru a-l poziționa sub tabel.

- Border line width (Grosimea liniilor chenarului) – Bifați caseta de validare pentru ca liniile de chenar să fie afișate sau înlăturați bifarea pentru a le face invizibile. Dacă optați pentru afișarea liniilor de chenar, introduceți în câmpul alăturat grosimea liniilor exprimată în pixeli. O valoare mai mare va duce la afișarea unor linii mai groase, mai evidente. În mod prestabilit, chenarul tabelului este *bizotat* pentru a da tabelului un aspect șic, tridimensional.

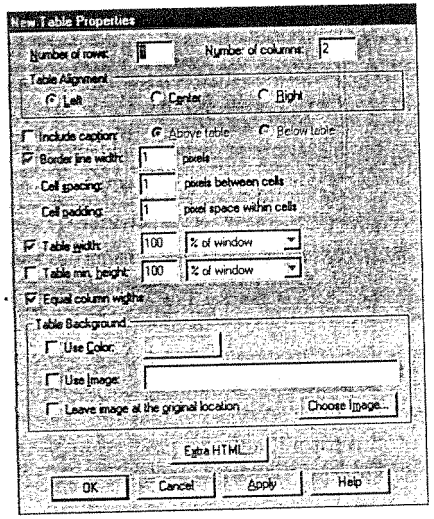


FIGURA 8.6.
Inserarea unui tabel nou

Pe măsură ce completați câmpurile din caseta de dialog, puteți executa clic pe butonul Apply pentru a vedea cum arată tabelul în configurația curentă. Butonul Apply nu închide caseta de dialog, deci puteți continua personalizarea tabelului. Când tabelul arată cum doriți, executați clic pe OK pentru a închide caseta de dialog.

Cell spacing/Cell padding – *Cell spacing* reprezintă distanța dintre celule, iar *Cell padding* distanța dintre conținutul celulei și liniile de chenar (similară marginilor). Valoarea prestabilită pentru fiecare dintre ele (un pixel) dă de obicei rezultate bune. Însă după ce introduceți datele în celule (ceea ce veți învăța în secțiunea următoare), s-ar putea să ajungeți la concluzia că datele par înghesuite datorită spațiului redus dintre ele. În asemenea situații, tabelul poate fi „aerisit" suplimentând distanța dintre date și celule prin mărirea unuia sau a ambilor parametri.

Lățimea tabelului (Table width) și înălțimea minimă a acestuia (Table min. height) pot fi exprimate sub forma unui procent din mărimea ferestrei sau a unui număr de pixeli. Însă din motivele prezentate în orele anterioare, este mai bine să evitați exprimarea în pixeli; fac excepție elementele mici, cum sunt grosimea riglelor orizontale și grosimea liniilor de chenar.

Table width (lățimea tabelului) – În mod prestabilit, tabelele sunt întinse pentru a umple în întregime fereastra în care sunt afișate. Dacă doriți ca tabelul să fie mai mic, bifați caseta de validare Table width și introduceți în câmpul din stânga textului "% of window" o valoare mai mică decât 100.

- Table min. height (Înălțimea minimă a tabelului) – În mod prestabilit, înălțimea tabelului este determinată automat de conținutul său; cu cât sunt mai lungi datele din celule, cu atât mai lung este tabelul. Dacă doriți ca tabelul să aibă o anumită înălțime minimă, chiar și atunci când conținutul său nu necesită înălțimea respectivă, bifați caseta de validare Table min. height, apoi introduceți o valoare în câmpul din stânga textului "% of window". (Puteți introduce o valoare mai mare decât 100, deoarece vizitatorii pot derula conținutul ferestrei.)

Equal column widths (Coloane de aceeași lățime) – Browserele ajustează automat lățimea fiecărei coloane atât cât este necesar ca datele din celulă să încapă. În general, o coloană va fi afișată având lățimea suficient de mare pentru a găzdui cel mai lung conținut de celulă. Dacă doriți ca tabelul dumneavoastră să aibă un aspect regulat, cu toate coloanele de aceeași lățime indiferent de conținut, bifați această casetă de validare.

4. Pentru a adăuga un fundal tabelului, configurați parametrii din secțiunea Table Background a casetei de dialog New Table Properties. (Acesta va acoperi toate zonele prin care răzbate fundalul paginii.) Puteți stabili următorii parametri:

Nu puteți utiliza împreună o culoare și o imagine pentru fundalul tabelului, deoarece imaginea acoperă culoarea.

Use Color – Plasează în spatele tabelului o culoare continuă. După ce bifați această casetă de validare, executați clic pe dreptunghiul din dreapta pentru a derula un meniu de culori din care să alegeți culoarea dorită. Executați clic pe unul dintre pătratele colorate sau pe butonul Other pentru a deschide o paletă de culori pentru crearea și alegerea unei culori personalizate.

Use Image – Introduceți în acest câmp calea și denumirea corespunzătoare fișierului care conține imaginea pentru fundalul tabelului (sau executați clic pe butonul Choose Image pentru a răsfoi după un fișier grafic). Dacă imaginea este mai mică decât tabelul, fundalul tabelului va fi format din copii alăturate ale imaginii, la fel ca în cazul imaginii folosite pentru fundalul paginii. (Pentru a afla mai multe despre imagini, citiți Ora 13, „Obținerea (sau crearea) imaginilor pentru pagina Web".)

După afișarea tabelului nou, veți observa un caroiaj cu linii întrerupte care indică liniile de chenar (dacă nu ați ales ca ele să fie afișate) și o casetă desenată cu linie întreruptă, pentru titlu (dacă ați stabilit ca tabelul să aibă titlu). Aceste linii apar numai în Composer pentru a indica tabelul; nu vor apărea și atunci când fișierul este vizualizat cu un browser.

5. După ce ați completat caseta de dialog New Table Properties și ați executat clic pe OK, în document apare un tabel gol. Completați celulele sau formatați tabelul conform celor prezentate în secțiunile următoare.

Introducerea datelor în tabel

După ce ați creat liniile și coloanele tabelului, a venit timpul să introduceți datele în el (și să-i dați un titlu, dacă ați ales să fie creat unul).

O celulă în care nu introduceți nimic devine o celulă liberă. Liniile chenarului unei celule libere nu se văd, iar în spatele ei fundalul tabelului nu apare – este ca și cum celula respectivă nu ar face parte din tabel.
Mai târziu în această oră, veți descoperi câteva modalități de utilizare a celulelor libere la crearea unor efecte. Deocamdată însă, rețineți că trebuie să introduceți ceva în fiecare celulă pentru ca toate liniile de chenar să fie afișate corespunzător și fundalul tabelului să apară pe întreaga suprafață a acestuia. Dacă există vreo celulă în care nu aveți nimic de introdus, tastați în ea un spațiu ca să nu fie goală.

Introducerea textului și a titlurilor

Pentru a introduce text într-o celulă din tabel, poziționați cursorul acolo executând un clic în celulă. După aceea tastați ce doriți – este atât de simplu! Pentru a adăuga titlul, executați clic în caseta încadrată cu linie întreruptă corespunzătoare zonei pentru titlu, apoi tastați titlul dorit. După ce ați terminat de tastat textul într-o celulă, apăsați tasta Tab pentru a sări la celula următoare.

Dacă textul tastat depășește lățimea coloanei, va fi întrerupt, iar o parte din cuvinte vor trece automat pe rândul următor, ca și cum celula ar fi o pagină în miniatură. Rețineți totuși că textul nu este întrerupt decât între cuvinte; dacă tastați într-o celulă un cuvânt excesiv de lung, lățimea celulei se modifică automat (și, prin urmare, lățimea întregii coloane) pentru a putea găzdui textul.

De fapt, textul pe care îl tastați pe post de titlu nu trebuie să reprezinte neapărat un titlu. Poate fi un anumit text care doriți să fie afișat deasupra sau dedesubtul tabelului.

Pentru a începe un paragraf nou când introduceți text într-o celulă sau în caseta de titlu, puteți apăsa tasta Enter. De asemenea, utilizând aceleași tehnici de selectare și formatare, puteți aplica aproape orice tip de formatare a textului pe care o puteți aplica altundeva în pagina Web. Mai precis, puteți aplica:

- Fonturi și atribute (bold, italic, color și așa mai departe);
- Formatarea listelor (marcate, numerotate și imbricate);
- Alinierea (la stânga, la dreapta și pe centru);
- Indentarea.

Puteți controla alinierea pe orizontală – la stânga, la dreapta și pe centru – a textului dintr-o celulă utilizând instrumentele obișnuite de formatare a textului din Composer (butonul Alignment sau Format, Align). În plus, puteți controla poziția *pe verticală* a textului în celulă – sus, la mijloc și jos – prin intermediul casetei de dialog Table Properties.

Ceea ce trebuie reținut cu privire la aliniere și indentare este că formatarea se face relativ la *celulă*, nu la pagină sau la tabel. De exemplu, dacă centrați textul dintr-o celulă, textul este poziționat în centrul celulei, nu în centrul tabelului sau al paginii.

Formatarea unui tabel în Composer

După crearea tabelului și introducerea datelor, s-ar putea să fie necesară ajustarea sa prin adăugarea de linii și coloane, modificarea grosimii liniilor de chenar sau personalizarea lui în alte moduri.

Cea mai mare parte a formatării unui tabel se face din cele trei secțiuni ale casetei de dialog Table Properties (vezi figurile de la 8.7 la 8.9). Pentru a deschide caseta de dialog, mai întâi poziționați cursorul de editare în tabelul, linia sau celula pe care doriți să o formatați. Apoi alegeți Format, Table Properties.

Caseta de dialog Table Properties mai poate fi deschisă astfel: se poziționează indicatorul mouse-ului deasupra tabelului, liniei sau celulei pe care doriți să o formatați, se execută clic-dreapta și se aleg proprietățile tabelului din meniul contextual.

Pe măsură ce completați câmpurile din caseta de dialog, puteți executa clic pe butonul Apply pentru a vedea cum arată tabelul în configurația curentă. Butonul Apply nu închide caseta de dialog, deci puteți continua personalizarea tabelului.

În secțiunea Table (vezi figura 8.7), puteți modifica oricare dintre opțiunile avute la crearea tabelului. Opțiunile din secțiunea Table sunt identice cu cele din caseta de dialog New Table Properties.

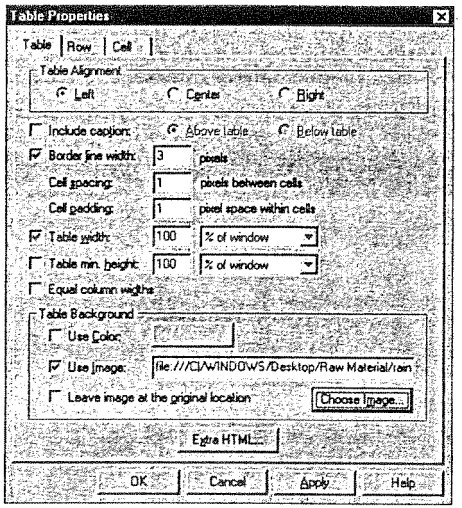


FIGURA 8.7.
Secțiunea Table din caseta de dialog Table Properties

În secțiunea Row (vezi figura 8.8), puteți stabili ambele tipuri de aliniere, pe orizontală și pe verticală, a conținutului celulelor de pe o linie (valabilă atât pentru text, cât și pentru imagini). Opțiunile din zona Horizontal Alignment poziționează conținutul relativ la marginile laterale ale celulei, iar cele din zona Vertical Alignment relativ la marginile superioară și inferioară ale celulei. Opțiunea Default, disponibilă la ambele tipuri de aliniere, păstrează alinierea existentă (aplicată anterior).

Puteți ajusta lățimea tabelului prin tragere și plasare cu mouse-ul. După ce poziționați indicatorul mouse-ului deasupra chenarului tabelului, pe linia din stânga sau pe cea din dreapta, și indicatorul se transformă într-o săgeată cu două vârfuri, executați clic și trageți cu mouse-ul pentru a îngusta sau a lărgi tabelul.

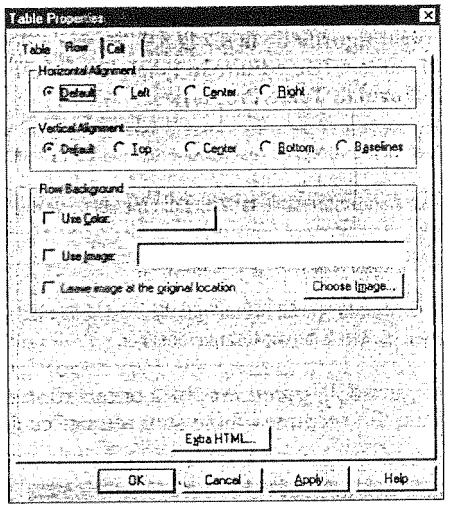


FIGURA 8.8.
Secțiunea Row din caseta de dialog Table Properties

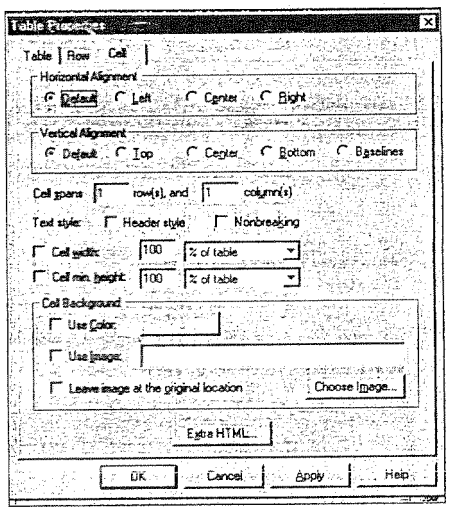


FIGURA 8.9.
Secțiunea Cell din caseta de dialog Table Properties

În secțiunea Cell (vezi figura 8.9), puteți stabili alinierea corespunzătoare unei celule fără a afecta celelalte celule de pe linia respectivă. Tot aici mai puteți configura următorii parametri:

- Cell spans (Celulă întinsă) – Permite crearea unei celule care se întinde pe mai multe linii și coloane (vezi secțiunea „Crearea tabelelor cu aspect neregulat").

- Text style (Stilul textului) – Utilizați aceste casete de validare pentru a aplica unul dintre cele două (sau ambele) stiluri de text opționale, special destinate conținutului din tabele. Header style se folosește la îngroșarea anteturilor de coloană sau de linie. Nonbreaking face ca browserele să nu întrerupă rândul de text între cuvinte și să îl continue pe linia următoare. Altfel spus, obligă tabelul să extindă coloana respectivă pentru ca textul din celulă să încapă pe un singur rând, chiar dacă este format din mai multe cuvinte.
- Cell width (Lățimea celulei) – În mod prestabilit, lățimea celulelor dintr-o coloană este determinată automat de către browser în funcție de celula cu cel mai lung conținut din coloană. Introducând o valoare pentru lățimea celulei (exprimată în pixeli sau ca procent din lățimea întregului tabel), puteți face ca celula (și coloana care o conține) să-și păstreze lățimea impusă, indiferent de conținutul ei.
- Cell min. height (Înălțimea minimă a celulei) – Precizează o înălțime minimă (exprimată în pixeli sau ca procent din înălțimea tabelului) a celulei selectate, indiferent de conținutul acesteia.

Anteturi de coloană și anteturi de linie

Ce este, de fapt, un astfel de antet? Ei bine, este un text formatat diferit față de celelalte date din tabel, astfel încât să nu fie interpretat ca făcând parte din datele tabelului, ci ca o etichetă care descrie o linie sau o coloană (vezi figura 8.10).

Acestea fiind zise, puteți crea anteturi de coloană sau de linie aplicând o formatare unică textului aflat în linia de sus sau în cea de jos (anteturi de coloană) sau textului aflat în una dintre coloanele laterale (anteturi de linie). Aplicarea atributelor Bold sau Italic, utilizarea unui font diferit, crearea unui fundal propriu celulelor care conțin anteturile, alegerea unei anumite culori pentru text sau toate acestea la un loc sunt câteva modalități simple de creare a anteturilor.

Dacă doriți să o luați pe calea tehnică, puteți utiliza caseta de dialog Table Properties pentru a aplica celulelor respective adevăratele etichete pentru anteturi de tabel. Selectați celula (sau linia) pe care doriți să o utilizați ca antet, deschideți caseta de dialog Table Properties, alegeți secțiunea Cell și bifați caseta de validare Header style.

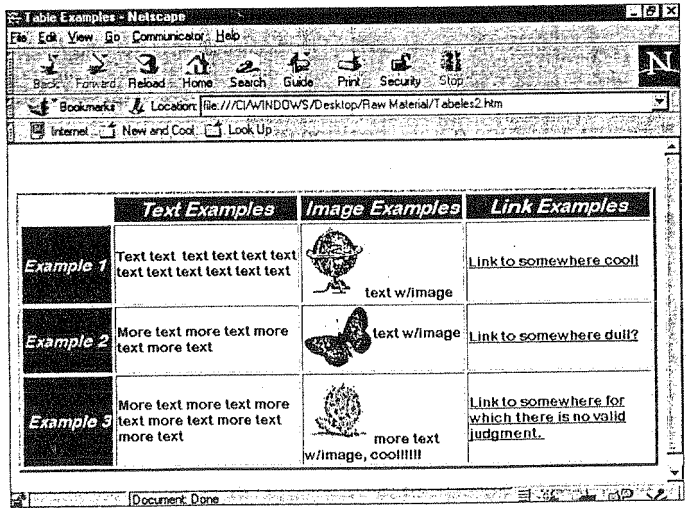


FIGURA 8.10.
Anteturi de coloană și de linie

Utilizarea opțiunii Header style din caseta de dialog Table Properties nu vă împiedică să aplicați celulelor respective și o altă formatare, în caz că doriți.

Lucrul cu linii, coloane și celule

Când creați un tabel conform celor descrise anterior, stabiliți un număr de linii și de coloane și obțineți un tabel care este o grilă simpatică și regulată. De multe ori, este chiar ce doriți.

Însă uneori, după ce ați introdus niște date, veți descoperi că trebuie să adăugați sau să ștergeți linii sau coloane. Alteori, s-ar putea să doriți să creați un tabel complex sau *neregulat*, în care o celulă să se întindă pe mai multe linii și coloane sau o linie să conțină mai multe sau mai puține celule decât celelalte.

În secțiunile care urmează, veți învăța cum să manipulați liniile, coloanele și celulele pentru a crea un tabel care să aibă forma dorită.

Adăugarea și ștergerea liniilor și coloanelor

Când introduceți datele, puteți sări de la o celulă la alta apăsând tasta Tab. Această tastă vă deplasează printre celule la fel ca ochii cititorului; se mișcă pe linie de la stânga la dreapta, iar când ajunge la capătul liniei sare în prima celulă din partea stângă a liniei următoare.

Însă, ce credeți? Când ajungeți la capătul ultimei linii și apăsați tasta Tab, apare o nouă linie având cursorul de editare poziționat în prima celulă din stânga, gata pentru introducerea datelor. Această facilitate vă permite să definiți tabelul fără a ști exact câte linii va avea. Utilizând tasta Tab, puteți introduce date încontinuu până terminați de introdus toate datele. Pe măsură ce faceți acest lucru, Composer va adăuga liniile necesare.

Desigur că uneori ați putea dori să adăugați coloane sau să inserați linii între liniile existente, în altă parte decât la sfârșitul tabelului.

În Windows mai există un mod de a adăuga linii și coloane. Se indică un loc din tabel, se execută clic-dreapta și se alege Insert, Table, Row sau Insert, Table, Column.

- Pentru a adăuga o linie, poziționați cursorul de editare în linia *de deasupra* locului unde doriți să fie inserată linia și alegeți Insert, Table, Row. Sub linia pe care se află cursorul de editare, va apărea o linie nouă.
- Pentru a adăuga o coloană, poziționați cursorul de editare în coloana *din stânga* locului în care doriți să fie inserată coloana și alegeți Insert, Table, Column. În dreapta coloanei în care se află cursorul de editare, va apărea o coloană nouă.

Pentru a șterge liniile sau coloanele, începeți întotdeauna prin a poziționa cursorul de editare undeva pe linia sau coloana pe care doriți să o ștergeți. Alegeți apoi Edit, Delete Table, Row sau Edit, Delete Table, Column. Când ștergeți linii sau coloane, amintiți-vă aspectele următoare:

- O dată cu linia sau coloana ștearsă sunt șterse și datele din ea.
- Când ștergeți o linie, liniile aflate dedesubt se deplasează în sus pentru a umple golul rămas.

- Când ștergeți o coloană, coloanele aflate în partea dreaptă se deplasează spre stânga pentru a umple golul rămas.

Crearea unor celule libere pentru efect

Celulele care nu conțin deloc date – nici măcar un spațiu – se numesc *celule libere*. În Composer, o celulă liberă arată ca oricare altă celulă, dar fără date. Când se vizualizează tabelul, celula respectivă pare să lipsească cu desăvârșire; în zona ei nu apar nici chenarul, nici fundalul tabelului (dacă există vreunul), permițând fundalului paginii să iasă la vedere.

Ca în cazul multor tehnici de editare Web, o celulă liberă poate fi interpretată drept „greșeală" sau „efect drăguț", în funcție de cum este privită. De exemplu, într-un tabel care conține atât anteturi de linie, cât și anteturi de coloană (vezi figura 8.11), o celulă liberă reprezintă o soluție elegantă de mascare a celulei incomode din colțul stânga-sus.

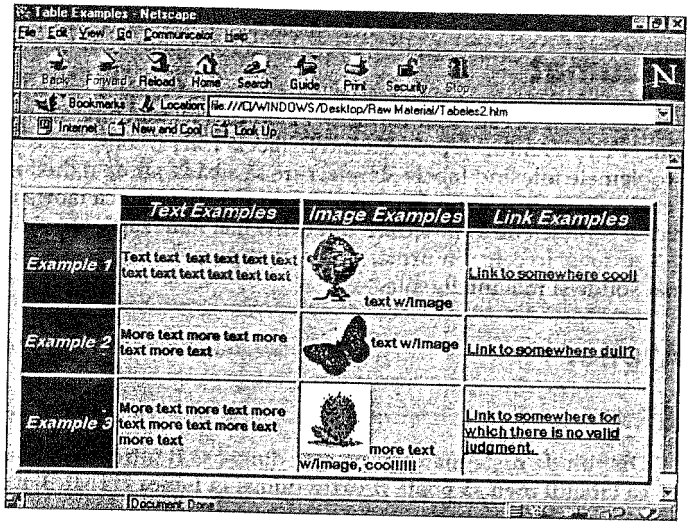


FIGURA 8.11.

Un tabel care conține o celulă liberă în colțul din stânga-sus

Crearea tabelelor cu aspect neregulat

Privim tabelele ca pe niște grile regulate, însă nu este neapărat nevoie să fie așa. O celulă se poate întinde pe mai multe linii sau coloane pentru a ajuta la obținerea unui anumit efect, ca în cazul prezentat în figura 8.12.

Pentru a crea o celulă asemănătoare celei din figura 8.12, executați clic pe celulă, apoi deschideți secțiunea Cell a casetei de dialog Table Properties. Introduceți în câmpurile Cell spans numărul de linii și/sau de coloane pe care se întinde celula. De exemplu, celula mare din colțul stânga-sus al tabelului din figura 8.12 se întinde pe două linii și pe două coloane.

O altă metodă de creare a tabelelor neregulate constă în a adăuga sau a șterge celule.

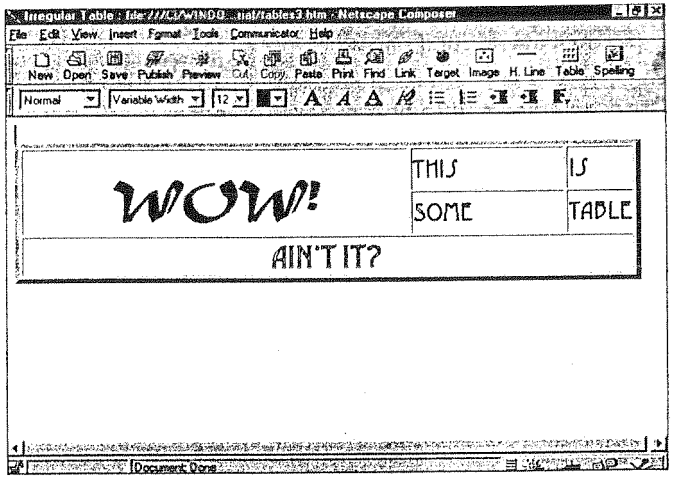


FIGURA 8.12.
Un tabel cu aspect neregulat

Rezumat

Un tabel simplu este ușor de făcut. Și așa este cel mai bine să începeți: cu un tabel simplu. Nu vă aventurați prea curând în tabele mari și complicate. Încercați să vă rezolvați problemele folosind tabele simple, care să aibă în jur de o duzină de celule, nu numai pentru că este o metodă bună de a învăța, ci și pentru că tabelele stufoase își zădărnicesc rațiunea de a fi. Acestea din urmă mai mult zăpăcesc vizitatorii decât îi informează. În cele din urmă, veți avansa pe curba dezvoltării tabelelor spre tehnici mai solide și mai inteligente.

Atelier

Î&R

Î **Dispun de niște material pe care doresc să îl introduc într-un tabel, însă nu vreau ca tabelul meu să poată fi văzut numai în lumea HTML 3. Există și alte posibilități?**

R Există câteva metode prin care puteți crea efecte într-un tabel fără a-i limita vizibilitatea la browserele compatibile HTML 3. Conform primei metode, tastați tabelul în pagină (în Composer) folosind spații pentru alinierea coloanelor, apoi îi aplicați proprietatea de paragraf Formatted. Aceasta îi indică browserului să prezinte materialul cu un font monospațiat și să afișeze corespunzător spațiile suplimentare. Nu veți dispune de linii de chenar sau de o formatare deosebită, însă aproape oricine va vedea tabelul, inclusiv cei care nu au browsere compatibile HTML (chiar și cei cu browsere care afișează numai textul).

O altă soluție este să construiți un tabel într-o imagine. Anumite programe de prelucrare a imaginilor (cum ar fi Paint Shop Pro, care este inclus pe CD-ROM-ul care însoțește cartea) vă permit să tastați text, să îl aranjați și să îl salvați ca imagine sau ca parte a unei imagini.

O altă metodă constă în crearea unui tabel într-un program de prelucrare a textelor sau într-un program de calcul tabelar, pe care să îl preluați cu ajutorul unui program de captură a ecranului și să îl salvați ca imagine. Dacă tabelul dumneavoastră este relativ simplu, prezentarea lui ca imagine este o modalitate bună de a-l pune la dispoziția tuturor utilizatorilor de browsere grafice.

Î **Se poate introduce un tabel într-un tabel?**

R Desigur. În plus, puteți obține niște efecte interesante utilizând linii de chenar diferite pentru tabelul din interior (tabelul „imbricat"). Puteți realiza chiar și o imbricare dublă: să introduceți un tabel și în tabelul din interior.

Pentru a imbrica un tabel, creați întâi tabelul exterior (tabelul *părinte*). Executați clic pe celula în care doriți să introduceți un tabel, apoi pe butonul Insert Table și creați un tabel procedând ca de obicei. Observați că atunci când creați și editați tabelul imbricat, anumiți parametri diferă puțin. De exemplu, veți stabili lățimea tabelului sub forma unui procent din *celula părinte* (celula care conține tabelul imbricat), nu sub forma unui procent din fereastră.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Linia orizontală și rigla orizontală sunt două lucruri diferite. Adevărat sau fals?
2. O celulă care nu conține date și al cărei chenar nu se vede este
   a. O celulă liberă.
   b. O celulă dificilă.
   c. O celulă care conține caracterul spațiu.
   d. O celulă țeapănă.
3. Aspectul textului dintr-un tabel se modifică utilizând
   a. Instrumentele speciale de formatare a textului din tabele.
   b. Aceleași instrumente care se folosesc la formatarea oricărui alt text din pagina Web.
   c. Numai mouse-ul.
   d. Nimic. Textul din tabel nu poate fi formatat.

Răspunsuri

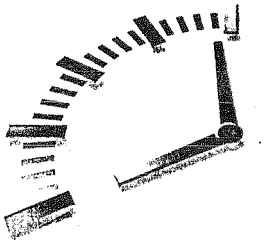
1. Fals. Cei doi termeni definesc același lucru.
2. (a). Dacă varianta (c) ar fi adevărată, chenarul celulei ar fi vizibil deoarece nu ar fi cu adevărat goală.
3. (b).

Activitate

Uitați-vă la primele dumneavoastră pagini. Unde sunt separările logice ale textului? Încercați să inserați linii orizontale în locurile respective și observați efectul pe care îl au asupra aspectului paginii și asupra posibilității de a o citi.

PARTEA a III-a

Referirea resurselor



ORA 9

Legăturile

Legăturile constituie unul dintre cele mai mari mistere din crearea de pagini Web. Toate celelalte elemente sunt la suprafață, deci sunt vizibile, și de aceea trebuie să arate corespunzător. Spre deosebire de ele, legăturile trebuie să facă ceva – să acționeze corespunzător. Legăturile sunt misterioase din cauză că ceea ce fac în momentul când sunt activate nu este imediat vizibil cu ochiul liber.

Din fericire, crearea legăturilor este surprinzător de simplă. Toată șmecheria este să formulați corect URL-ul din subsol. În această oră vă sunt prezentate toate aspectele cu privire la legături. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Care sunt cele două componente ale unei legături?
- Unde poate duce o legătură?
- Cum se formulează URL-urile pentru a referi toate tipurile de resurse Internet aflate la distanță (pagini Web, adrese de poștă electronică și altele)?
- Care este diferența dintre o legătură *relativă* și o legătură *absolută* și ce importanță are?

Din ce este formată o legătură?

Fiecare legătură are două componente. Crearea legăturilor este o simplă chestiune de alegere a unui loc din pagină care trebuie referit, urmată de furnizarea celor două componente:

- ***Sursa legăturii***, textul propriu-zis (sau imaginea) care apare pe pagină pentru a reprezenta legătura. Când un vizitator activează o legătură, execută clic pe sursa legăturii pentru a activa URL-ul nevăzut aflat sub ea.
- ***URL-ul*** care descrie pagina, fișierul sau serviciul Internet care trebuie accesat la activarea legăturii.

Puteți crea meniuri sau directoare de legături asemănătoare celor din figura 9.1, asociind liniilor care reprezintă legăturile proprietatea de paragraf List Item. După cum puteți vedea în figura 9.1, legăturile nu trebuie să fie pe linii separate. Puteți folosi drept legătură orice cuvânt sau frază din pagină, inclusiv subtitluri (sau cuvinte din subtitluri), cuvinte din paragrafe normale, elemente dintr-o listă sau chiar un singur caracter având orice proprietate de paragraf.

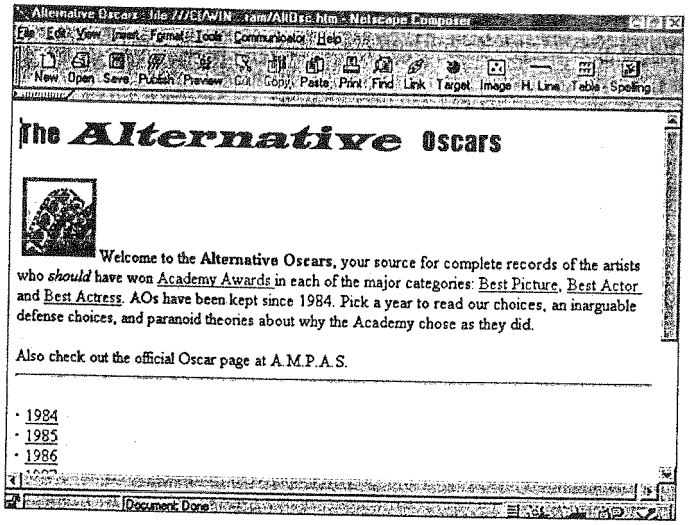


FIGURA 9.1.
Legăturile (subliniate) situate în text sau singure într-un meniu

Sursa legăturii preia proprietățile de paragraf de la textul în care este inserată sau de la cel lângă care se află, însă îi puteți modifica oricând proprietățile, ca oricărui alt text. Legătura propriu-zisă nu este afectată de astfel de modificări.

Ce poate referi o legătură?

O legătură poate referi orice resursă care poate fi specificată cu un URL sau din *fișiere locale* (fișiere de pe serverul pe care se află pagina care conține legătura). Din această categorie fac parte nu numai paginile Web aflate la distanță sau paginile și fișierele de pe serverul Web pe care se află documentul dumneavoastră, ci și articolele din paginile respective, mesajele de poștă electronică, precum și serverele Gopher și FTP. Cu siguranță că în incursiunile dumneavoastră pe Web deja ați întâlnit legături spre astfel de resurse.

O legătură poate duce într-un anumit loc dintr-o pagină Web, chiar într-un loc din aceeași pagină. De exemplu, într-o pagină Web lungă, fiecare rând din cuprins poate fi o legătură care duce într-o anumită secțiune a paginii (vezi figura 9.2). Astfel vizitatorii se pot deplasa în pagină rapid și ușor. Locurile din pagină în care duc legăturile se numesc *ținte*.

Procedeul de creare a unei legături nu depinde de tipul resursei referite de legătură. Cu toate acestea, există aspecte de care trebuie să țineți seama când compuneți URL-ul pentru legătură. În secțiunile următoare sunt descrise în detaliu caracteristicile fiecărui tip de URL.

FIGURA 9.2.
Un meniu (cuprins) alcătuit din legături spre ținte din același document

Pagini Web

Paginile Web sunt resursele referite cel mai des; și asta datorită unui motiv bine întemeiat: puteți fi sigur că persoana care vede pagina dumneavoastră, poate vedea și alte pagini. Deci, legăturile către pagini Web reprezintă o bună modalitate de a furniza informații. În plus, permite vizitatorilor să folosească aceleași tehnici de navigare; directoarele Gopher, de exemplu, îi pot deruta pe navigatorii Web fără experiență.

Cea mai simplă cale de a vă asigura că URL-ul este exprimat corect este de a-l copia direct de pe Web.

URL-urile corespunzătoare paginilor Web încep întotdeauna cu identificatorul de protocol `http://`. După acesta urmează denumirea serverului Web gazdă, calea spre fișierul care conține pagina și denumirea fișierului respectiv, ca în exemplul alăturat:

```
http://numegazda/cale/fisier.HTM
```

În unele cazuri, puteți omite denumirea fișierului. Există servere care au fișiere prestabilite pe care le afișează în mod automat atunci când cineva accesează serverul sau un anumit director, fără să fi precizat o denumire de fișier. De exemplu,

```
http://www.mcp.com/
```

accesează pagina prestabilită de pe serverul `www.mcp.com`, iar

```
http://www.mcp.com/publications/
```

accesează pagina prestabilită din directorul `publications` de pe serverul `www.mcp.com`.

Observați că exemplul pentru director se termină cu caracterul slash (/). Trebuie să încheiați cu acest caracter de fiecare dată când URL-ul HTTP nu se termină cu un nume de fișier. Caracterul slash îi indică serverului să acceseze fișierul prestabilit (de

obicei, `INDEX.HTML`). Există servere care accesează fișierul prestabilit chiar dacă omiteți caracterul slash. Din motive de siguranță, când creați o legătură, este indicat să folosiți caracterul slash.

În sfârșit, aveți grijă să scrieți URL-ul exact cum apare în caseta Location din Navigator când vizualizați pagina. Multe servere sunt sensibile la majuscule și nu vor recunoaște directorul sau denumirea fișierului dacă nu sunt scrise corespunzător.

Ținte din pagină (ancore)

Paginile Web pot conține locuri predefinite care pot fi referite prin legături. În limbaj HTML, aceste puncte se numesc *ancore* (și sunt create cu ajutorul etichetei `<A>` – A de la *ancoră*). În Composer, ele se numesc *ținte*. De ce credeți că a fost aleasă drept emblemă a programului Communicator frumoasa ancoră nautică, dacă nu din cauză că are și semnificația de țintă Web? Luați-o așa cum este.

Puteți să adăugați ținte în propriile pagini Web și apoi să creați legături spre ele în alte locuri din aceeași pagină sau în pagini diferite. În plus, puteți crea legături către ținte din alte pagini de pe Web.

Când creați o țintă (vezi Ora 11, „Definirea țintelor în pagină"), denumiți-o. Legăturile către ținte se creează asemănător celor către o pagină Web, cu o singură diferență: în URL-ul necesar legăturii veți adăuga denumirea țintei.

Pentru a referi ținte din alte fișiere stocate pe același server, puteți utiliza *denumiri de cale relative*. Spre exemplu, acest lucru vă este util atunci când referiți o pagină a unui document multipagină dintr-o altă pagină a aceluiași document. (Vedeți secțiunea următoare, denumită „Fișiere locale".)

Fișiere locale

La fel cum puteți referi resurse de pe orice server, puteți referi și resurse aflate pe serverul pe care se află documentul dumneavoastră. Este evident că faceți acest lucru atunci când creați legături între paginile unei prezentări cu mai multe pagini. Însă s-ar putea să doriți să referiți alte resurse aflate pe serverul Web local (cum ar fi un alt document Web sau un fișier text) și care conțin informații în legătură cu subiectul paginii dumneavoastră.

Din punct de vedere tehnic, denumirile de cale pe care le introduceți pentru a crea legături către fișierele locale nu sunt URL-uri. Totuși, când creați o legătură, introduceți aceste denumiri de cale în același loc în care ați introduce URL-ul de referire a unei resurse aflate la distanță. Din acest motiv ele sunt denumite generic tot URL-uri.

Când formulați URL-urile pentru a crea legături către resurse locale, trebuie să aveți în vedere diferența dintre denumirile de cale *relative* și denumirile de cale *absolute*.

Denumirile de cale relative

Denumirile de cale relative conțin numai informația necesară găsirii resursei referite plecând de la documentul care conține legătura. Cu alte cuvinte, calea spre resursă este dată *relativ* la fișierul care conține legătura; din afara fișierului respectiv, informația furnizată pe post de URL nu este suficientă pentru localizarea fișierului care conține resursa.

Dacă pentru a vă publica documentul pe server folosiți butonul de publicare din Composer, nu trebuie să vă faceți griji cu privire la denumirile de cale relative și locale. După cum veți vedea în Ora 21, „Publicarea paginii", Composer se ocupă de acest lucru în mod automat. Totuși, pentru a avea control deplin asupra propriului proiect Web și pentru a putea rezolva orice problemă care ar putea apărea, este important să înțelegeți principiile care stau la baza acestor denumiri de cale.

De exemplu, să presupunem că toate paginile unui document multipagină se află în același director de pe server și că denumirea uneia dintre ele este FLORIDA.HTM. Pentru a referi FLORIDA.HTM din orice pagină a documentului, trebuie să introduceți ca URL al legăturii numai denumirea fișierului. De exemplu,

```
FLORIDA.HTM
```

Să presupunem că toate paginile, în afară de prima, se află într-un dosar sau director denumit `STATES` și că acest dosar se află în dosarul care conține prima pagină. Pentru a referi din prima pagină fișierul `FLORIDA.HTM` aflat în directorul `STATES`, trebuie să introduceți directorul și denumirea fișierului despărțite printr-un caracter slash. De exemplu:

```
STATES/FLORIDA.HTM
```

Această metodă dă rezultate, oricât de stufoasă este ierarhia directoarelor. Nu trebuie decât să vă asigurați că ați separat fiecare pas printr-un caracter slash. De exemplu, în cazul unui fișier situat cu câteva niveluri sub fișierul care conține legătura, ați putea tasta

```
ENVIRO/US/STATES/FLORIDA.HTM
```

Să presupunem acum că referiți o pagină situată în ierarhia directoarelor mai sus decât pagina din care este referită. Pentru aceasta trebuie să descrieți o cale care urcă în ierarhie cu un nivel. La fel ca în DOS (și în serverele FTP), pentru a deplasa în sus cu un nivel se introduc în cale două puncte alăturate (. .). Să creăm, de exemplu, în fișierul `FLORIDA.HTM` o legătură către prima pagină (să-i spunem `TOP.HTM`), care s-ar afla cu un nivel mai sus decât `FLORIDA`. În componenta URL a legăturii ar trebui tastat

```
../TOP.HTM
```

Dacă `TOP.HTM` ar fi fost cu trei niveluri mai sus decât `FLORIDA`, URL-ul ar fi fost

```
../../../TOP.HTM
```

Folosiți denumirile de cale relative pentru a lega între ele paginile unui document multipagină de pe calculatorul dumneavoastră. Deoarece căile sunt relative, legăturile dintre pagini vor funcționa corespunzător și după publicarea documentului pe un server. (Vezi Ora 12, „Utilizarea legăturilor la construirea unui sit Web".)

În sfârșit, să presupunem că doriți să referiți un fișier local care se află în altă parte a ierarhiei decât deasupra sau dedesubtul fișierului care conține legătura. Aceasta ar necesita o cale care întâi urcă în ierarhie și apoi coboară la fișierul respectiv pe o altă ramură. Într-o astfel de situație, utilizați două puncte alăturate pentru a urca în ierarhie, după care precizați calea completă până la fișierul referit.

De exemplu, să presupunem că în fișierul

```
ENVIRO/US/STATES/FLORIDA.HTM
```

creați o legătură către fișierul

```
ENVIRO/CANADA/PROVINCE/QUEBEC.HTM
```

Expresia necesară este

```
../../../CANADA/PROVINCE/QUEBEC.HTM
```

Cele trei perechi de puncte descriu urcarea în directorul `ENVIRO`. Ele sunt urmate de calea din directorul `ENVIRO` spre fișierul `QUEBEC.HTM`.

Pe calculatoarele cu sistem de operare DOS sau Windows, atât calea absolută, cât și cea relativă pot conține litera hard-discului. Însă aceasta trebuie să fie urmată de o bară verticală (|), nu de obișnuitele două puncte (:). De exemplu,

```
C|/STATS/ENVIRO/CANADA/PROVINCE/QUEBEC.HTM
```

Denumirile de cale absolute

Denumirile de cale absolute furnizează calea completă către un fișier, începând cu primul nivel al ierarhiei de directoare a sistemului. Ele nu pot fi duse de pe un sistem pe altul. Cu alte cuvinte, le puteți folosi în legăturile dintre pagini pe durata compunerii unui document multipagină pe calculatorul dumneavoastră. Însă după publicarea documentului respectiv, nu mai este valabilă nici o legătură, deoarece ierarhia de directoare a serverului nu coincide cu cea de pe calculatorul dumneavoastră.

În general, denumirile de cale absolute trebuie folosite numai pentru a referi anumite resurse locale (altele decât propriile pagini), cum ar fi fișierele explicative (FAQ) aflate pe serverul pe care veți publica pagina.

Denumirile de cale absolute se formulează la fel ca denumirile de cale relative, exceptând faptul că întotdeauna încep cu un caracter slash (/) și conțin calea completă spre fișier, pornind din vârful ierarhiei de directoare. De exemplu:

```
/STATS/ENVIRO/CANADA/PROVINCE/QUEBEC.HTM
```

Alte servicii Internet

Pe lângă paginile Web și țintele din ele, legăturile pot duce către alte servere accesibile browserelor. Însă înainte de a referi altceva decât o pagină Web sau o țintă, amintiți-vă că nu toate browserele – deci nu toți vizitatorii – pot accesa toate tipurile de servere.

Aproape toate browserele pot accesa serverele Gopher și FTP. Mai puțin întâlnite sunt accesarea poștei și citirea grupurilor de știri. Netscape Navigator oferă suport pentru amândouă. Alte browsere deschid aplicații de sprijin pentru accesarea poștei. De exem-

plu, Internet Explorer deschide Exchange mail client din Windows 95 când este activată o legătură de tip mailto. Totuși, există încă multe browsere care nu știu să acceseze poșta sau știrile.

Gopher

Referirea directă a unui server Gopher pentru a afișa directorul principal este destul de simplă. Nu aveți decât să compuneți URL-ul din descriptorul de protocol `gopher://` și denumirea serverului Gopher gazdă, după cum urmează:

```
gopher://gopher.umn.edu
```

Referirea unui anumit fișier sau subdirector de pe un server Gopher este mai complicată. Adesea implică numere de port și un sistem complex de directoare și, prin urmare, nu există niște reguli simple de precizare într-un URL a căii spre un fișier Gopher. Din acest motiv, este mai bine să referiți un fișier Gopher utilizând una dintre tehnicile următoare:

- Explicați în pagina dumneavoastră modul în care se poate ajunge din directorul principal la fișierul în cauză folosind opțiuni din meniu și referiți numai serverul.
- Utilizând programul Navigator, conectați-vă la serverul Gopher și executați clic pe opțiunile din meniu pentru a ajunge la resursa Gopher, apoi copiați în documentul dumneavoastră legătura din caseta Location (procedând conform celor descrise în Ora 10, „Crearea legăturilor").
- Căutați o pagină Web care conține aceleași informații ca resursa Gopher (acestea devin din ce în ce mai comune) și veți putea evita referirea serverului Gopher.

FTP

Utilizând o legătură către un server FTP, puteți referi un director sau un anumit fișier. Dacă legătura este către un director, executarea unui clic pe ea afișează lista fișierelor și a subdirectoarelor din directorul respectiv (vezi figura 9.3). Fiecare element al listei este o legătură pe care vizitatorul poate executa clic pentru a naviga prin directoare sau pentru a descărca un fișier. Dacă legătura este către un fișier, când vizitatorul execută clic pe ea, fișierul este descărcat pe calculatorul acestuia.

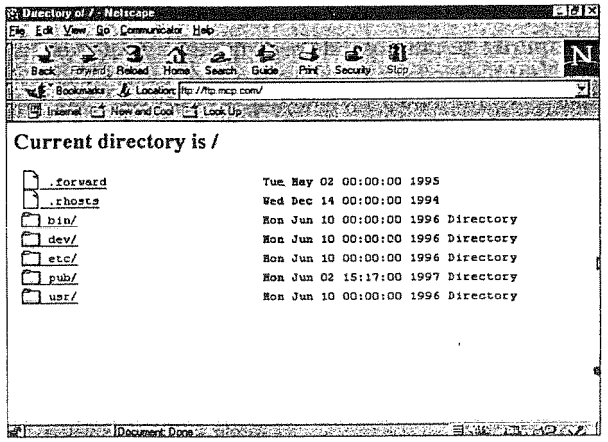


FIGURA 9.3.
Un director FTP

Când creați o legătură către un fișier HTML aflat pe un server FTP, activarea ei duce la descărcarea și afișarea fișierului, ca și cum acesta ar fi pe un server Web.

Remarcați că atunci când referiți un director, nu este necesar să încheiați URL-ul FTP cu un caracter slash. Acesta diferă de URL-ul HTTP, care este bine să se încheie întotdeauna cu un caracter slash, exceptând cazul când este referit un anumit fișier HTML.

Pentru a referi un server FTP anonim, folosiți descriptorul de protocol `ftp://` urmat de denumirea serverului FTP, calea și denumirea fișierului (dacă referiți un fișier), ca în exemplele următoare:

`ftp://ftp.mcp.com` – Face legătura cu serverul FTP anonim al editurii Macmillan și afișează directorul principal.

`ftp://ftp.mcp.com/pub` – Face legătura cu serverul FTP anonim al editurii Macmillan și afișează conținutul directorului `pub`.

`ftp://ftp.mcp.com/pub/review.doc` – Face legătura cu serverul FTP anonim al editurii Macmillan și descarcă fișierul `review.doc` din directorul `pub`.

Puteți referi și servere FTP care nu sunt anonime și sunt protejate prin parolă. Oricum, majoritatea serverelor de acest fel sunt configurate astfel încât să preîntâmpine accesul publicului. URL-ul corespunzător unui server FTP care nu este anonim conține un nume de utilizator și parola de acces. Prin urmare, toți cei care accesează pagina dumneavoastră pot să acceseze serverul FTP sau să citească URL-ul activat de legătură, pentru a afla parola. Este evident că nu ar trebui să creați niciodată o legătură către un server care nu este anonim fără permisiunea expresă a administratorului serverului în cauză. Și este puțin probabil să primiți o asemenea permisiune.
Pentru a crea o legătură către un server FTP care nu este anonim (și pentru care aveți permisiunea să publicați o legătură), formulați URL-ul exact ca pentru cel al serverului FTP anonim, cu excepția faptului că adăugați numele utilizatorului și parola (separate prin două puncte), precum și un semn @ între protocol și cale. Iată un exemplu:

```
ftp://numeutilizator:parola@ftp.mcp.com/pub/secrets.doc
```

Acest URL descarcă fișierul `secrets.doc` de pe serverul pentru care sunt valabile numele utilizatorului și parola din URL.

Știri

O legătură poate deschide o listă de articole de știri sau poate să ducă la un anumit articol din lista respectivă. Deși atât grupurile de știri, cât și articolele se schimbă în permanență, o legătură către un articol poate fi valabilă ani în șir. Pe de altă parte, o legătură către un anumit articol poate fi valabilă numai câteva zile, până când articolul depășește limita de timp pe care o are stabilită serverul pentru mesajele din grupele de știri și atunci este șters automat de pe server.

Astfel, cea mai bună utilizare a legăturilor către știri constă în referirea listei de articole (dintr-un grup de știri) al cărei subiect este legat de cel al documentului Web. Dacă un grup de știri conține un articol care vreți să facă parte din pagină pe termen lung, copiați-l într-un fișier separat și referiți fișierul respectiv sau copiați-l pur și simplu într-o pagină Web.

Înainte de a copia în pagină articolul de ştiri, căutaţi în articol eventualele notiţe privind drepturile de autor. Chiar dacă nu are drepturi de autor, trimiteţi autorului un mesaj prin poşta electronică şi cereţi permisiunea de a folosi articolul.

Referirea unui grup de ştiri pentru a afişa lista curentă de articole se face utilizând descriptorul de protocol `news:` urmat de denumirea grupului de ştiri. (Remarcaţi că URL-ul pentru ştiri nu conţine cele două caracetre slash utilizate în URL-urile HTTP, FTP şi Gopher.) Exemplele prezentate în continuare reprezintă nişte legături corecte către ştiri:

```
news:alt.video.laserdisc
```

sau

```
news:news.announce.newusers
```

Observaţi că denumirile grupurilor de ştiri şi identificatorul de mesaj (Message ID) din figura 9.4 sunt subliniate. Ele sunt legături şi pot fi copiate direct în pagina din Composer prin copiere şi lipire sau prin tragere şi plasare.

Pentru a referi un articol, căutaţi în antetul său identificatorul de mesaj. Majoritatea programelor pentru citirea ştirilor, inclusiv Collabra (vezi figura 9.4), îl încadrează între caracterele < >, punându-i eticheta *message ID*. Pentru a forma URL-ul, utilizaţi descriptorul de protocol `news:` urmat de identificatorul de mesaj. Remarcaţi că acesta nu se încadrează între caracterele < > şi că nu trebuie să includeţi în URL şi denumirea grupului de ştiri:

```
news:Do5D18.7Hs@deshaw.com
```

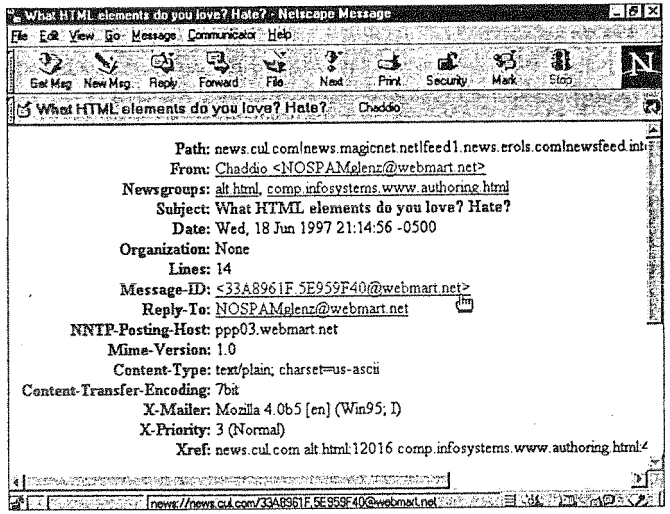


FIGURA 9.4.
Antetul unui articol de ştiri din Collabra. Se pot vedea atât grupele de ştiri cărora le-a fost transmis mesajul, cât şi identificatorul de mesaj

Poştă

URL-urile poştale se greşesc cel mai rar. Tastaţi `mailto:` urmat de adresa de poştă electronică. Asta-i tot. (Remarcaţi că URL-ul poştal nu conţine cele două caractere slash utilizate în URL-urile HTTP, FTP şi Gopher.) De exemplu: `mailto:nsnell@mailserver.com`

Înainte de a folosi într-o legătură o altă adresă de poştă electronică decât adresa dumneavoastră, cereţi permisiunea adresantului.

Legăturile `mailto:` sunt utilizate cel mai des în semnătura din subsolul paginii. (Veţi învăţa cum se creează o semnătură în Ora 10.) Însă le puteţi folosi oriunde este necesar să le oferiţi cititorilor o modalitate de a contacta pe cineva.

De făcut: Studiaţi legăturile

Parcurgeţi paşii următori pentru a vedea modul în care sunt formulate legăturile pe care le vedeţi online.

1. Conectaţi-vă la Internet şi deschideţi browserul Web. (Folosiţi browserul Netscape Navigator, de pe CD-ul din această carte, sau Internet Explorer. Cu alte browsere este posibil să nu puteţi parcurge aceşti paşi.)
2. Mergeţi la o pagină pe care o doriţi şi localizaţi în ea o legătură.
3. Duceţi indicatorul mouse-ului deasupra ei (fără a executa clic), apoi priviţi la bara de stare din partea de jos a ferestrei browserului. Acolo apare URL-ul referit de legătură, exact aşa cum este formulat în fişierul HTML.
4. Explorați în acest mod şi alte legături. Încercaţi să găsiţi în paginile Web pe care le vizitaţi în mod obişnuit legături către:
   - alte pagini Web;
   - ţinte;
   - fişiere;
   - directoare FTP;
   - adrese de poştă electronică.

Rezumat

După cum veţi vedea în următoarele trei ore, crearea legăturilor este destul de simplă. De fapt, crearea unei legături este partea cea mai uşoară, mai ales când copiaţi legătura din altă parte. Partea cea mai grea este formularea corectă a URL-urilor. Acum, că aţi înţeles toate aspectele legate de URL-uri, în următoarele ore veţi învăţa nişte trucuri prin care să vă asiguraţi că le scrieţi corect atunci când creaţi legăturile.

Atelier

Î&R

Î Încă nu mi-am revenit după toată afacerea asta cu căi absolute sau relative și a început să mă doară capul. Nu se poate să rămân ignorant în această privință și să sper că treburile vor ieși bine?

R În anumite limite, se poate. Nu trebuie decât să aveți încredere în Composer. Când creați legături către documente locale, pentru a alege fișierul, utilizați butonul Browse din caseta de dialog Link Properties; astfel Composer va putea formula calea în locul dumneavoastră. Apoi utilizați facilitățile de publicare a documentului oferite de Composer (vezi Ora 21), în loc să vă ocupați singur de încărcarea pe server. Composer va ajusta automat legăturile către fișierul local și va încărca pe server toate fișierele referite, astfel încât legăturile vor funcționa și acolo.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Pe care dintre elementele următoare le puteți referi?
   a. O altă pagină Web.
   b. Un fișier (un document Word, de exemplu).
   c. O adresă de poștă electronică.
   d. Toate elementele anterioare.
2. Care sunt cele două componente ale unei legături?
   a. Partea văzută de vizitator (sosul legăturii) și adresa și/sau fișierul către care duce legătura (Earl).
   b. Partea văzută de vizitator (bursa legăturii) și adresa și/sau fișierul către care duce legătura (ORL).
   c. Partea văzută de vizitator (vârful legăturii) și adresa și/sau fișierul către care duce legătura (URN).
   d. Partea văzută de vizitator (sursa legăturii) și adresa și/sau fișierul către care duce legătura (URL).
3. Când un vizitator execută clic pe o legătură către o adresă de poștă electronică:
   a. Primește un mesaj de la dumneavoastră prin poșta electronică.
   b. Programul lui de poștă electronică deschide un mesaj nou, preadresat către adresa conținută în legătură.
   c. Calculatorul lui tipărește o scrisoare.
   d. Nu se întâmplă nimic – legăturile de tip mailto sunt un banc ieftin.

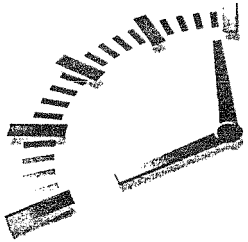
Răspunsuri

1. (d).
2. (d).
3. (b).

Activitate

În ieșirile pe care le faceți pe Web, căutați pagini pentru care ați dori să creați o legătură în propriile documente Web. Când vizualizați o astfel de pagină, adăugați în lista Bookmarks (dacă răsfoiți cu Navigator) sau în lista Favorites (dacă răsfoiți cu Internet Explorer) o referință pentru pagina respectivă. După cum veți vedea în Ora 10, acest lucru nu numai că ușurează crearea legăturii, dar vă și dă siguranța că veți formula corect URL-ul.

ORA 10



Crearea legăturilor

În mod intenționat, aceasta este o oră ușoară. Singura dificultate în ceea ce privește crearea legăturilor este cea legată de înțelegerea modului lor de funcționare și introducerea corectă a URL-ului, despre care ați învățat în Ora 9, „Legăturile".

Dar vreau să fac lucrurile chiar și mai simple. Sunteți pe cale să aflați noi metode de culegere mai rapidă, mai ușoară și mai corectă a URL-urilor pentru legături. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum se utilizează copierea și lipirea pentru a crea mai ușor și mai corect legăturile?
- Cum se creează o legătură nouă?
- Cum creați o semnătură în pagină astfel încât vizitatorii să vă poată trimite ușor un mesaj prin poșta electronică?
- Cum scăpați de o legătură?

După cum știți, legăturile pot fi atașate unui text sau unei imagini. Cu toate acestea, nu veți învăța să inserați imagini decât în Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal".

Deși cea mai mare parte din ceea ce învățați în această oră se aplică atât textului, cât și imaginilor, nu veți afla cum se creează legătura din spatele imaginii decât în Ora 14.

Copierea legăturilor din alte pagini

Orice legătură pe care o vedeți, o puteți copia în pagina dumneavoastră folosind una dintre cele două tehnici cunoscute atât în sistemele Windows, cât și în sistemele Macintosh: copiere și lipire sau tragere și plasare. De exemplu, puteți copia URL-ul paginii pe care o vedeți la un moment dat pe Web (denumită *documentul sursă*) și să îl lipiți în pagina dumneavoastră (*documentul țintă*) sub forma unei legături.

De fapt, o pagină pe care tocmai ați accesat-o pe Web constituie sursa cea mai sigură pentru o legătură. Dacă veți copia URL-ul unui fișier în timp ce îl vizualizați și îl veți lipi în propria pagină sub forma unei legături, puteți fi sigur că legătura va funcționa corespunzător (dacă nu cumva resursa referită a fost mutată sau înlăturată).

În celelalte locuri din care puteți prelua legături, este mai puțin probabil ca legăturile să fie corecte și actualizate. Este evident că dacă legătura este eronată când o preluați, nu va funcționa nici în pagina dumneavoastră. Testați-le, testați-le, testați-le. (Vezi Ora 23, „Testarea și întreținerea paginii online".)

Printre sursele din care puteți copia legături sunt:

- Caseta Location din Navigator (în care apare URL-ul paginii curente);
- Lista Bookmarks (din Navigator) sau lista Favorites (din Internet Explorer);
- Antetul articolului de știri din programul pentru citirea știrilor;
- Antetul unui mesaj din programul pentru poșta electronică;
- Orice legătură care apare în pagina Web vizualizată cu Navigator.

Când copiați o legătură în propria pagină, amintiți-vă următoarele aspecte:

- Sursa legăturii nu este copiată decât atunci când copiați legătura din lista Bookmarks a programului Navigator; sursa legăturii care apare în Composer este însuși URL-ul. Pentru a modifica denumirea legăturii, editați proprietățile legăturii conform celor descrise ulterior în această oră. (Când copiați un element din lista Bookmarks, sursa legăturii este numele acestuia.)
- Legătura preia proprietățile de paragraf ale paragrafului în care este inserată sau ale celui mai apropiat. Rețineți că deși o legătură poate accepta orice proprietăți de paragraf sau de caracter, în majoritatea browserelor, proprietățile de caracter nu se suprapun peste modul prestabilit de afișare a legăturilor. De fapt, acesta este un lucru bun, deoarece nu doriți ca formatarea dumneavoastră să mascheze legătura.

Copierea și lipirea unei legături

În caz că ați uitat, copierea și lipirea este un procedeu compus din două operații. Întâi se copiază ceva în memoria Clipboard din Windows, apoi se lipește din Clipboard în locul dorit. Fiecare operație poate fi făcută în mai multe moduri. Există câteva moduri de copiere și câteva moduri de lipire pe care le puteți combina pentru a obține rezultatul dorit.

Alegeți din listele următoare o metodă de copiere și o metodă de lipire pe care să le folosiți împreună.

Pentru a copia

- O legătură din pagina Web afișată la un moment dat în Navigator: executați clic-dreapta pe URL-ul din caseta Location, apoi alegeți Copy din meniul contextual.
- O legătură afișată într-o pagină Web: executați clic-dreapta pe legătură și alegeți din meniul contextual Copy Link Location (vezi figura 10.1).
- O legătură care există în lista Bookmarks din Navigator: deschideți lista în Navigator executând clic pe butonul Bookmarks, apoi alegeți Edit Bookmarks. Executați clic-dreapta pe legătura respectivă și alegeți din meniul contextual Copy Link Location.
- O legătură care există în meniul Favorites din Internet Explorer: alegeți din bara de meniuri Favorites, Organize Favorites. În caseta de dialog Organize Favorites, executați clic-dreapta pe legătura respectivă și alegeți Properties din meniul care apare. Apoi tastați Ctrl+Insert pentru a copia URL-ul în Clipboard.
- O legătură care apare în antetul unei știri sau al unui mesaj de poștă electronică: deschideți mesajul și localizați în antetul acestuia legătura respectivă. Executați clic dreapta pe legătură și alegeți Copy Link Location.

Pentru a lipi o legătură din Clipboard în pagina dumneavoastră, procedați astfel:

1. Având pagina deschisă în Composer, executați clic pe locul în care doriți să inserați legătura.
2. Alegeți Edit, Paste (sau tastați Shift+Insert).

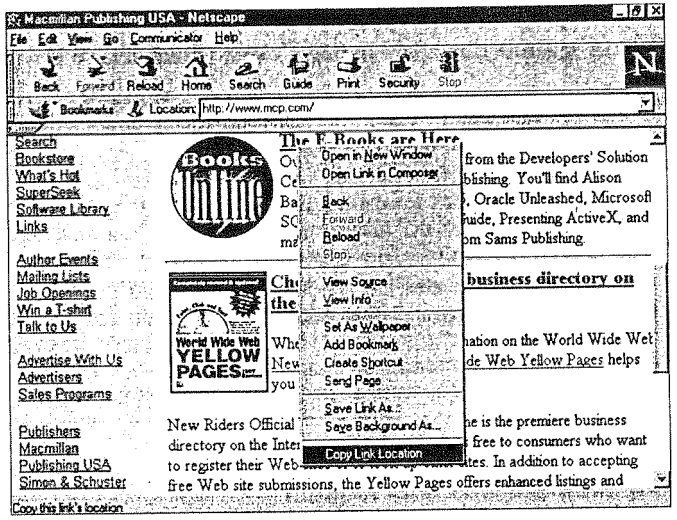


FIGURA 10.1.

Copierea unei legături în Clipboard executând clic-dreapta

Ca variantă, puteți să executați clic-dreapta pe locul în care doriți să lipiți legătura, apoi să alegeți Paste Link din meniul contextual.

De făcut

De făcut: Copiați o legătură prin tragere și plasare

1. Deschideți în Navigator pagina (aflată pe calculatorul dumneavoastră sau la distanță), lista Bookmarks, știrea sau mesajul de poștă electronică în care se află legătura.
2. Deschideți în Composer documentul de destinație.
3. Aranjați ferestrele deschise pe suprafața de lucru astfel încât să fie vizibile amândouă. O cale de a face acest lucru este să executați clic-dreapta pe un loc liber de pe bara de programe din Windows 95 și să alegeți una dintre cele două opțiuni "Tile" (vezi figura 10.2).

Pentru a copia prin tragere și plasare o legătură către pagina deschisă în Navigator, trageți pictograma corespunzătoare paginii din caseta Location în fereastra programului Composer.

4. Derulați fereastra programului Navigator (sau a directorului) până vedeți legătura pe care doriți să o copiați.
5. Executați clic pe legătură, țineți apăsat butonul stâng al mouse-ului și trageți legătura în fereastra programului Composer. Pe măsură ce deplasați legătura, indicatorul mouse-ului va lua forma unei legături pentru a arăta că deplasați o legătură.

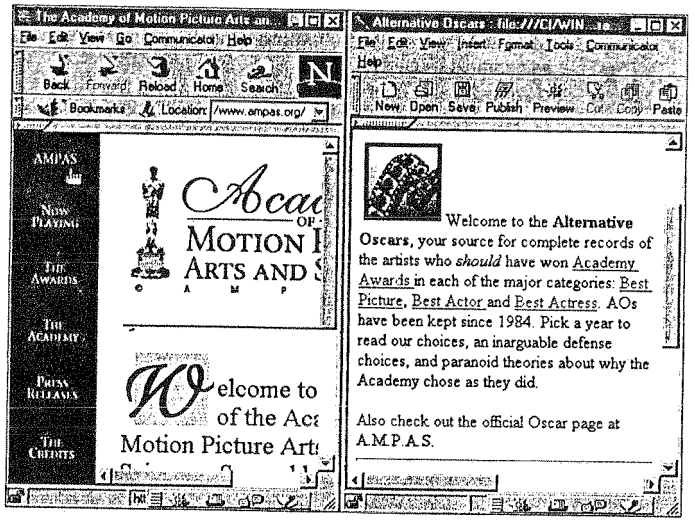


FIGURA 10.2.

Ferestre alăturate pentru copierea unei legături prin tragere și plasare

Proprietățile de caracter ale textului care reprezintă sursa legăturii pot fi editate. Astfel îi puteți asocia, de exemplu, textului respectiv atributul Bold sau Italic. În orice caz, majoritatea browserelor nu țin cont de asemenea formatări pentru ca legăturile să poate fi identificate. Multe browsere păstrează formatarea legăturilor, însă le subliniază indiferent de tipul formatării existente. Acesta este un lucru bun deoarece oferă garanția că vizitatorii vor putea întotdeauna să identifice cu ușurință legăturile în cadrul paginii.

6. Când indicatorul de legătură ajunge în fereastra programului Composer, cursorul de editare îi urmează mișcările. Dacă trageți legătura spre una dintre marginile ferestrei, conținutul ferestrei va fi derulat în direcția respectivă. Deplasați legătura prin pagină până când cursorul de editare ajunge în locul în care doriți să inserați legătura.
7. Eliberați butonul mouse-ului pentru a plasa legătura.

Inserarea unei legături noi

1. În Composer, executați clic pe locul din pagină în care doriți să apară legătura.
2. Executați clic pe butonul Insert Link din bara cu instrumente Composition. (Puteți fie să alegeți Insert, Link fie să executați clic-dreapta în locul respectiv și să alegeți Insert New Link din meniul contextual.) Se va deschide secțiunea Link a casetei de dialog Character Properties, ilustrată în figura 10.3.
3. Completați câmpul din zona Link source (cu cuvintele care doriți să apară pe pagină pentru a reprezenta legătura). Dacă îl lăsați gol, pe pagină va apărea, ca sursă a legăturii, URL-ul.
4. Introduceți în câmpul Link to a page location or local file, URL-ul unei resurse aflate la distanță sau o cale locală. Puteți, de asemenea, să executați clic pe butonul Choose File pentru a răsfoi după un fișier local.

Când inserați o legătură nouă, înainte de a deschide caseta de dialog Link Properties, asigurați-vă că nu este evidențiat nimic. Textul care este evidențiat devine sursa legăturii (vezi secțiunea „Transformarea în legătură a unui text existent", care urmează în această oră).

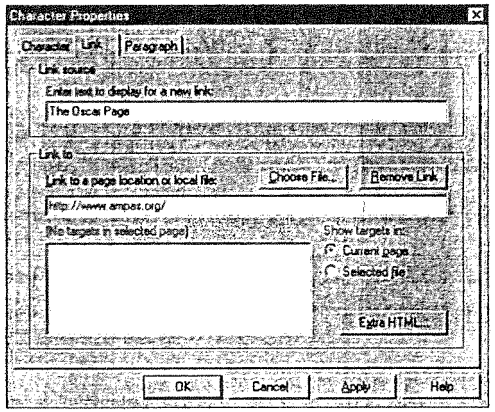


FIGURA 10.3.
Inserarea unei legături noi

5. Executați clic pe OK. Sursa legăturii va apărea în pagină în punctul de editare. Sursa legăturii este subliniată și afișată cu culoarea pentru textul legăturilor, corespunzătoare paginii respective.

Transformarea în legătură a unui text existent

Pentru a transforma în legătură un paragraf existent sau o bucată de text dintr-un paragraf (care este paragraf normal, subtitlu, element de listă sau altceva), parcurgeți pașii următori:

1. Evidențiați în cadrul paginii cuvintele pe care doriți să le utilizați ca sursă a legăturii.
2. Deschideți secțiunea Link a casetei de dialog Character Properties executând clic-dreapta pe textul evidențiat și alegând Create Link Using Selected din meniul contextual ilustrat în figura 10.4. (De asemenea, puteți deschide caseta de dialog utilizând oricare dintre metodele descrise în secțiunea „Inserarea unei legături noi".)

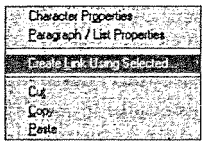


FIGURA 10.4.
Utilizarea meniului contextual pentru a transforma în legătură un text existent

Observați că la deschiderea secțiunii Link a casetei de dialog, textul selectat apare în zona Link source (vezi figura 10.5).

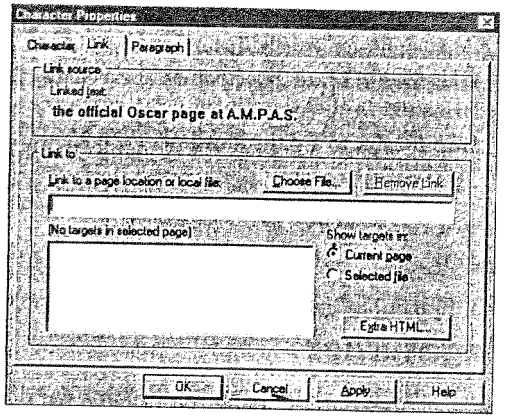


FIGURA 10.5.
Proprietățile unei legături provenite dintr-un text existent

3. Introduceți URL-ul sau calea în câmpul Link to a page location or file și executați clic pe OK.

Crearea unei semnături

Semnătura nu este altceva decât un fel de mesaj de încheiere care are înglobată adresa de poștă electronică. Iată câteva dintre cele mai utilizate variante de încheiere:

Amabilă: Comentarii? Întrebări? Trimiteți-mi un e-mail la `nsnell@mailserver.com`

Formală: Dacă aveți comentarii sau întrebări referitoare la această pagină, contactați-mă la adresa `nsnell@mailserver.com`

Eficientă: Pentru răspuns: `nsnell@mailserver.com`

Deși nu este neapărat necesar, în mod obișnuit, paragraful care conține semnătura folosește proprietatea Address. Însăși adresa de poștă electronică este și legătură de tip mailto, pe lângă faptul că face parte din paragraful cu proprietatea Address.

De făcut

De făcut: Creați o semnătură

1. Executați clic în locul unde doriți să fie amplasată semnătura (de obicei, la sfârșitul paginii sau aproape de el și numai pe prima pagină a unui document cu mai multe pagini).
2. Tastați textul dorit, inclusiv adresa de poștă electronică.

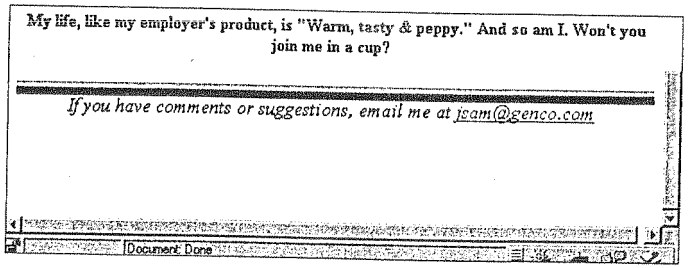


FIGURA 10.6.
O semnătură care are sub adresa de poștă electronică o legătură de tip mailto

3. Stabiliți proprietățile de paragraf pentru semnătură. (În figura 10.6 este folosită proprietatea *Address*, conform practicii standard.)
4. Evidențiați numai adresa de poștă electronică și executați clic pe butonul Link din bara cu instrumente.
5. Introduceți în câmpul Link to a page location or file legătura de tip mailto. De exemplu:

```
mailto:nsnell@mailserver.com
```

6. Executați clic pe OK.

Înlăturarea legăturilor

Să presupunem că doriți să înlăturați din pagină o legătură, dar doriți ca textul sursă a legăturii să rămână. Ați putea să ștergeți legătura și să tastați din nou textul. Aceasta se poate aplica pentru o legătură sau două, însă dacă doriți să eliminați toate legăturile dintr-o secțiune mai mare sau din întreaga pagină, reintroducerea textului devine plictisitoare.

Puteți însă să evidențiați textul și să alegeți Edit, Remove Link. Această metodă dă rezultate chiar dacă evidențiați blocuri sau pagini întregi. Dacă procedați astfel, vor rămâne sursele tuturor legăturilor și vor fi înlăturate legăturile de dedesubt, împreună cu sublinierea și culoarea corespunzătoare legăturii.

Rezumat

Numai fiindcă puteți crea legături către orice loc, nu înseamnă că trebuie să o și faceți. Paginile care conțin legături fără rost nu sunt mai utile decât cele fără legături. Verificați cu grijă fiecare loc către care creați legături. Este cu adevărat util cititorilor? Furnizează informații noi sau pur și simplu repetă ceea ce există în locurile referite anterior? Par să fie pe un server bun sau se află pe unul încet sau adesea inaccesibil?

Dumneavoastră nu trebuie să le furnizați cititorilor cât mai multe legături, ci trebuie să le dați posibilitatea de a alege. Ca să nu mai pomenim că trebuie să verificați, să actualizați și să completați cât mai des legăturile existente. Procedați astfel și vizitatorii dumneavoastră vor reveni adesea!

Atelier

Î&R

Î **Dacă vreau să ofer un acces rapid spre resurse care au subiect apropiat de subiectul paginii mele, pot să creez o legătură direct către o categorie dintr-un director Web, cum ar fi Yahoo sau WWW Virtual Library?**

R Desigur. Mulți oameni procedează astfel. Ca întotdeauna, este bine să trimiteți Webmaster-ului un mesaj prin poșta electronică și să-i cereți permisiunea.

De asemenea, încercați să nu fiți prea exact. Referiți un punct cu caracter mai general în ierarhia de directoare care țin de subiectul dumneavoastră și dați-i voie vizitatorului să coboare în ierarhie spre ceea ce îl interesează. Directoarele corespunzătoare categoriilor largi sunt destul de stabile și rămân în același loc ani la rând. Directoarele care au conținut cu specific restrâns (situate la niveluri mai mici) pot să dispară sau să își schimbe denumirea, iar legăturile spre ele devin inutilizabile.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Textului corespunzător unei legături de tip mailto, trebuie să-i atribuiți proprietatea Address. Adevărat sau fals?
2. Pentru a crea o legătură în Composer:
   a. Duceți indicatorul mouse-ului deasupra unui loc liber, executați clic pe butonul Insert Link și introduceți în caseta de dialog atât sursa legăturii, cât și URL-ul.
   b. Evidențiați un text existent, executați clic pe butonul Insert Link și introduceți în caseta de dialog numai URL-ul.
   c. Citiți Ora 14 pentru a învăța cum se inserează o imagine și cum se transformă în legătură.
   d. Efectuați oricare dintre operațiunile anterioare.
3. Cea mai bună cale de a vă asigura că URL-ul este corect și actualizat este:
   a. Să evitați referirea unei pagini dacă nu o vizitați în fiecare zi pentru a verifica dacă mai există.
   b. Să creați legătura preluând URL-ul din pagina respectivă prin copiere și lipire.
   c. Să verificați ortografic URL-ul.
   d. Să efectuați oricare dintre operațiunile anterioare.

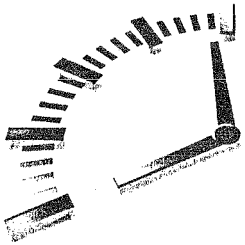
Răspunsuri

1. Fals. Textul unei legături de tip mailto poate fi formatat după bunul plac.
2. (d).
3. (b).

Activitate

Creați în Navigator o nouă listă Bookmarks, special destinată paginilor pe care doriți să le referiți în viitor. Când navigați pe Web și întâlniți o astfel de pagină, adăugați în listă o scurtătură pentru ca să o puteți găsi ușor când adăugați legături în propriile pagini.

ORA 11



Definirea țintelor în pagină

Dacă paginile Web ar fi cărți, iar legăturile ar fi fișele din catalogul de cărți, țintele ar fi semnele de carte.

Iată explicația comparației: ca și elementele dintr-un catalog de cărți, legăturile vă conduc numai la un document – o pagină Web, nu într-un anumit loc din documentul respectiv. Acest lucru face ca legăturile să fie ideale pentru navigarea prin categoriile generale, pentru ca navigatorii Web să se apropie de subiectul dorit.

Uneori însă nu doriți să conduceți vizitatorii numai la o anumită pagină, ci la un anumit loc din pagina respectivă. Acesta este rolul *țintelor*, denumite uneori *ancore* în alte programe de editare Web.

La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Unde se folosesc țintele și de ce?
- Cum se creează țintele în cadrul unei pagini?
- Cum se creează o legătură care conduce vizitatorul într-un anumit loc din cadrul paginii pe care o vizualizează?
- Cum se creează o legătură care conduce vizitatorul într-un anumit loc dintr-o altă pagină?

Ce sunt țintele?

Ținta este o etichetă HTML ascunsă. Spunem că este ascunsă deoarece este invizibilă pentru vizitator, însă este vizibilă în fișierul HTML atunci când nu este vizualizat cu un browser (vezi figura 11.1).

Ținta

```
Netscape
<BODY>
<A NAME="Understanding"></A><B>Understanding
Targets</B>

<P>A target is a hidden HTML tag--hidden in t
visitor, but is visible within the HTML file
browser.
```

FIGURA 11.1.
Codul corespunzător țintei într-un fișier HTML

Codul marchează un anumit loc din pagină către care duce legătura. O pagină Web poate conține mai multe ținte, fiecare având o denumire unică, astfel că o legătură poate duce numai și numai către o singură țintă.

Spre deosebire de legături, țintele nu sunt legate de cuvinte sau imagini care apar în pagină, cu alte cuvinte nu au sursa legăturii. În schimb, ele marchează un loc *dintre* cuvinte sau paragrafe. Țintele au denumiri, dar, repet, acestea nu apar în pagină; sunt folosite numai ca referințe în legături.

Bineînțeles că puteți crea impresia că ținta se află pe pagină copiind, ca denumire a țintei, textul lângă care se află ținta. Astfel, puteți crea o țintă denumită „Capitolul 1" chiar lângă subtitlul „Capitolul 1".

La ce folosesc țintele? Ei bine, există trei utilizări de bază, toate în cadrul unor pagini Web lungi în care, dacă nu ar exista ținte, utilizatorul ar trebui să deruleze mult conținutul până ar ajunge la un anumit loc din pagină:

- La începutul unei pagini Web foarte lungi (asemănătoare unui fișier explicativ, cu întrebări și răspunsuri), puteți introduce o listă de legături, care să ducă, fiecare, la una dintre secțiunile paginii. Aceste legături îi permit vizitatorului să sară cu ușurință la orice secțiune fără a mai derula conținutul fișierului.

În Ora 12, „Utilizarea legăturilor la construirea unui sit Web", veți învăța cum se creează o pagină mai lungă utilizând legături, ținte și alte tehnici care ușurează deplasarea în cadrul paginii.

- Ați putea dori să utilizați ținte atunci când într-o pagină trebuie referite anumite părți din cadrul altei pagini, care este întâmplător mai lungă. Legăturile pot referi și părți din cadrul unei alte pagini, nu numai părți din cadrul aceleiași pagini.
- Într-o pagină formată din cadre (vezi Ora 18, „Împărțirea unei pagini în cadre"), legăturile dintr-un cadru pot să ducă spre anumite părți ale fișierului care apar în alt cadru. Ca și celelalte tehnici, această tehnică reduce nevoia de derulare din partea vizitatorului, ușurând deplasarea în cadrul paginii.

Am mai spus ceea ce urmează, dar repet deoarece este important: în codul HTML (vezi Ora 17, „Editarea codului HTML") și în alte programe de editare Web (vezi Ora 24, „Dezvoltarea aptitudinilor de autor"), țintele sunt denumite *ancore*. Acest lucru nu trebuie știut câtă vreme utilizați programul Composer, dar când veți trece la alt program de editare, va trebui să vă amintiți că ținta și ancora sunt sinonime.

Inserarea țintelor în pagină

Înainte să puteți crea legăturile către ținte, trebuie să definiți țintele respective în pagină. Exercițiul următor vă arată cum se inserează țintele într-o pagină din Composer.

De făcut: Inserați o țintă în pagină

1. Deschideți sau creați o pagină în care țintele sunt utile; de obicei o pagină lungă, încărcată cu text și cu multe subtitluri, asemănătoare celei din figura 11.2.
2. Executați clic în locul unde doriți să fie condus vizitatorul dacă folosește legătura către țintă. În cazul unei pagini ca aceea din figura 11.2, locurile potrivite pentru ținte sunt cele de la începutul fiecărui subtitlu.

3. Executați clic pe butonul Target din bara cu instrumente Composition. (Sau alegeți Insert, Target din bara de meniuri.) Se va deschide caseta de dialog Target Properties, ilustrată în figura 11.3.
4. Tastați denumirea țintei. Nu trebuie să fie lungă, dar trebuie să fie diferită de denumirile celorlalte ținte din fișier.

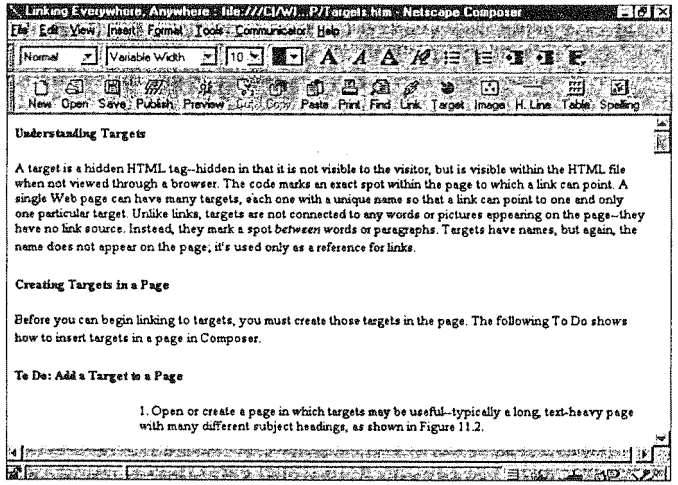


FIGURA 11.2.
Țintele sunt deosebit de utile în paginile Web lungi care sunt împărțite în secțiuni logice

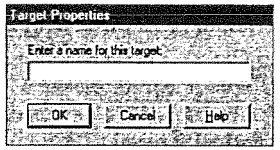


FIGURA 11.3.
Caseta de dialog Target Properties

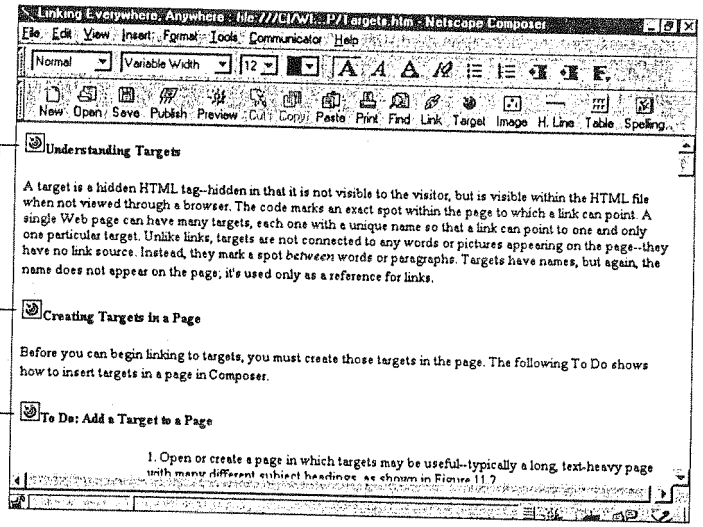
Pentru ca denumirea unei ținte să fie preluată automat dintr-un text existent, evidențiați textul respectiv înainte de a deschide caseta de dialog Target Properties. Textul va apărea în caseta de dialog ca denumire a țintei, iar ținta va fi amplasată imediat după textul selectat. Această tehnică este utilă mai ales când țintele sunt asociate subtitlurilor din pagină. Folosind textul din subtitluri la denumirea țintelor, vă veți ușura crearea legăturilor către ținte (ceea ce veți învăța ulterior în această oră).

5. Executați clic pe OK. În document va apărea pictograma țintei (asemănătoare celor din figura 11.4) pentru a indica locul în care se află ținta. (Pictograma țintei este vizibilă numai în Composer, nu este vizibilă și în Navigator sau în alte browsere.)

Pentru a șterge o țintă, nu trebuie decât să executați clic pe ea pentru a o selecta și să apăsați tasta Delete. Drept urmare, pictograma va dispărea din pagina afișată în Composer.

FIGURA 11.4.
Ținta finalizată, văzută în Composer. (Pictograma nu este vizibilă când pagina este vizualizată cu un browser.)

Pictogramele țintelor



Crearea legăturilor către ținte

Puteți crea două tipuri de astfel de legături:

- legături către ținte aflate în aceeași pagină;
- legături către ținte aflate în altă pagină, creată de dumneavoastră sau online.

În cele două aplicații care urmează, veți învăța cum să creați ambele tipuri de legături. Parcurgând exercițiile, veți descoperi câțiva pași care folosesc la referirea paginilor care nu vă aparțin.

De făcut

De făcut: Referirea țintelor din cadrul aceleiași pagini

1. Creați o pagină și inserați în ea câteva ținte. Folosiți pentru ținte denumiri sugestive, care să vă ajute la crearea legăturilor.
2. Creați textul sursă pentru o legătură care va duce la una dintre ținte, apoi selectați-l.

În Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal", nu veți învăța numai cum se inserează imagini în pagină, ci și cum se utilizează o imagine drept sursă a legăturii. Anticipez puțin referindu-mă la imagini, însă trebuie să vă spun că legăturile pot folosi orice tip de sursă care poate duce la o țintă: text, imagini, chiar și hărți de imagini cu mai multe legături (vezi Ora 20, „Plasarea mai multor legături sub aceeași imagine").

3. Executați clic pe butonul Insert Link din bara cu instrumente Composition. Drept urmare, se va deschide secțiunea Link a casetei de dialog Character Properties.
4. Lăsați liber câmpul Link to a page location or local file și executați clic pe butonul de tip radio de lângă Current Page. În caseta din stânga va apărea o listă cu denumirile țintelor din fișierul curent, afișate în ordinea în care apar în document (vezi figura 11.5).

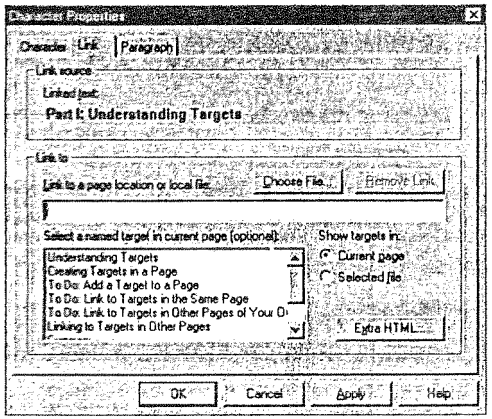


FIGURA 11.5.

Composer afișează lista țintelor existente în pagină, iar dumneavoastră o puteți alege pe cea la care să ducă legătura

5. În cadrul listei, executați clic pe ținta dorită. Denumirea ei va apărea în câmpul Link to a page location or local file, precedată de semnul # (pound), ca în figura 11.6. Executați clic pe OK.
6. Pentru a testa legătura, previzualizați pagina în Navigator.

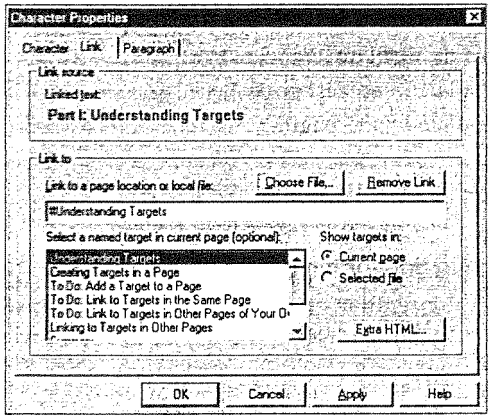


FIGURA 11.6.

URL-ul corespunzător unei legături către o țintă conține denumirea țintei precedată de semnul #

De făcut

De făcut: Referirea țintelor din cadrul altor pagini care vă aparțin

1. Creați pagina care trebuie să conțină țintele referite și inserați țintele. Folosiți pentru ținte denumiri sugestive, care să vă ajute la crearea legăturilor.
2. Creați pagina care va conține legăturile, precum și sursele legăturilor pe care le veți folosi pentru a referi țintele. Salvați această pagină în directorul în care se află pagina care conține țintele.
3. Executați clic pe butonul Insert Link din bara cu instrumente Composition. Drept urmare, se va deschide secțiunea Link a casetei de dialog Character Properties.

Pentru ca legăturile să funcționeze, este important ca cele două pagini, cea care conține legăturile și cea care conține țintele, să fie publicate în același director al serverului (vezi Ora 21, „Publicarea paginii").

4. Introduceți în câmpul Link to a page location or local file denumirea fișierului care conține țintele, apoi executați clic pe butonul de tip radio de lângă Selected File. În caseta din stânga va apărea o listă cu denumirile țintelor din fișierul curent, afișate în ordinea în care apar în document.
5. Executați clic pe ținta dorită. Denumirea ei va apărea în câmpul Link to a page location or local file, precedată de semnul #. Executați clic pe OK.

Referirea țintelor din alte pagini online

Deși acest lucru se poate realiza, este puțin mai dificil să creați legături către ținte care se află într-o pagină care nu vă aparține, ca să nu mai spunem de cele care se află într-o pagină care este deja online.

Cel mai bine este ca înainte de a referi o țintă aflată într-o pagină online, să aflați URL-ul corespunzător țintei. Acesta este alcătuit din URL-ul paginii, semnul # și denumirea țintei (vezi figura 11.6). De exemplu, URL-ul

```
http://www.test.com/exemplu.htm#tinta1
```

corespunde țintei `tinta1` din pagina `exemplu.htm` de pe serverul `www.test.com`.

Cea mai simplă cale de a afla URL-urile țintelor dintr-un document online este să vizualizați documentul în Navigator și să găsiți în el legături către ținte. Când poziționați indicatorul mouse-ului deasupra unei legături (fără a executa clic), bara de stare a ferestrei programului Navigator prezintă URL-ul complet al resursei referite de legătura respectivă, inclusiv ținta.

O dată cunoscut URL-ul complet al unei ținte, puteți crea o legătură către ea ca și cum ați crea o legătură către o pagină Web, adică precizând URL-ul în câmpul Link to a page location or local file din secțiunea Link Properties. (Puteți ignora toți ceilalți parametri din secțiunea Link Properties. Introduceți URL-ul complet împreună cu ținta și ați încheiat.)

Ca întotdeauna, atunci când referiți pagini care nu vă aparțin, trebuie să trimiteți autorului paginii un mesaj prin poșta electronică pentru a-i cere acordul.
Rețineți că pot fi autori care să fie de acord să referiți pagina, dar să nu fie de acord cu referirea țintelor din pagină. Acest lucru se poate întâmpla în situația în care pagina conține elemente de reclamă sau alte informații pe care autorul dorește ca toți vizitatorii să le vadă, iar referirea țintelor le-ar permite să sară peste materialul respectiv.

Rezumat

Probabil că nu veți folosi des ținte. Dacă simțiți nevoia de a folosi ținte, întâi trebuie să vă gândiți dacă nu este mai bine să fragmentați pagina respectivă în câteva pagini mai mici. Însă atunci când are sens publicarea unui volum mare de informații într-o singură pagină, țintele îi vor ajuta pe vizitatori să se descurce ușor în acel noian de informații.

Atelier

Î&R

Î **Aș putea finaliza restul paginii înainte de a insera ținte? Mă întreb ce s-ar întâmpla cu țintele dacă aș mai continua mult cu editarea și formatarea fișierului după ce le-am inserat.**

R În general, este bine să definitivați toate celelalte aspecte ale paginii înainte de a insera țintele. Procedând astfel, țintele nu vor mai fi deplasate în alte locuri dacă ulterior mai editați conținutul paginii adăugând, mutând sau înlocuind blocuri de material.

Rețineți totuși că majoritatea activităților de formatare nu afectează țintele. Dacă, de exemplu, se modifică fontul sau alinierea unui bloc de text care conține o țintă, ținta va funcționa în continuare (deși pictograma pare să fie afectată de schimbarea alinierii sau de indentările pe care le aplicați textului adiacent).

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Țintele sunt legate de anumite blocuri de text sau de imagini, la fel ca legăturile. Adevărat sau fals?
2. Cum mai este numită ținta?
   a. Hublou.
   b. Personalitate publică.
   c. Ancoră.
   d. Geamandură.

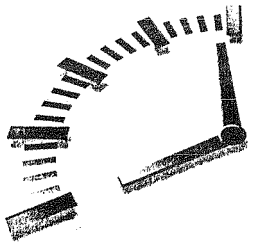
Răspunsuri

1. Fals. Țintele stau între obiectele din pagină și nu necesită o „sursă" asemenea legăturilor.
2. (c).

Activitate

Revedeți paginile la care ați lucrat și gândiți-vă dacă nu ar fi mai bine să le rearanjați sub forma unor pagini care conțin ținte. Când sunteți online, acordați o atenție deosebită paginilor care conțin ținte (când executați clic pe o legătură și ajungeți în altă parte a paginii, tocmai ați descoperit o legătură!). De ce au fost folosite în pagina respectivă? Credeți că sunt utile?

ORA 12



Utilizarea legăturilor la construirea unui sit Web

Pe lângă pagini, mai există și *situri* – grupuri de pagini legate între ele. (Termenul „sit Web" mai este folosit pentru a desemna serverul pe care sunt publicate paginile respective. Vezi Ora 21, „Publicarea paginii".)

Un grup de pagini Web care nu conțin legături și ținte create cu grijă nu este un sit – nu este altceva decât o mulțime de pagini individuale, care nu au legătură una cu alta. Dacă legați corespunzător paginile respective, ele vor forma un sit coerent pe care vizitatorii îl pot explora bucurându-se de conținutul fiecărei pagini.

În această oră veți revedea diferitele feluri în care poate fi structurat un sit Web (prezentate în Ora 1, „Conceptul de editare a paginilor Web") și veți învăța cum și când să utilizați fiecare metodă în proiectele dumneavoastră. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum puteți stabili ce fel de structură de sit să utilizați într-o anumită situație?
- Ce legături (și uneori ținte) trebuie inserate în funcție de tipul structurii sitului, pentru a lega corespunzător paginile între ele?
- Ce trucuri ați putea folosi pentru a vă asigura că situl dumneavoastră este atractiv, logic și ușor de parcurs?

Construirea unui sit liniar multipagină

Paginile și legăturile din cadrul unui sit liniar multipagină au o configurație care încurajează cititorul să parcurgă grupul de pagini într-o anumită ordine, de la început către sfârșit (vezi figura 12.1).

Această structură este utilă când situl dumneavoastră conține mai ales blocuri de text de dimensiune medie (cam cât un ecran), care trebuie citite într-o ordine secvențială, de la început la sfârșit. (Unii numesc această structură „slide show", deoarece vizitatorul parcurge paginile în ordine, ca în cazul unei prezentări de diapozitive – *slide show*.)

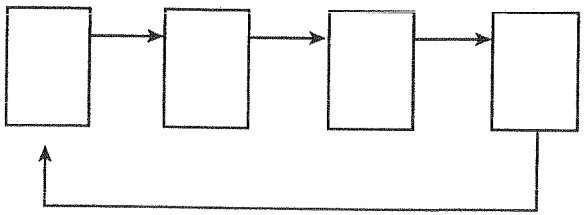


FIGURA 12.1.
Structura unui sit liniar multipagină

Să presupunem, de exemplu, că această carte a fost convertită într-un sit Web. „Orele" vor ajuta cititorul atunci când vor fi parcurse în ordine, deoarece fiecare capitol se bazează pe conținutul capitolelor anterioare. Prin urmare, pentru a încuraja cititorul să le parcurgă în ordine, situl trebuie structurat astfel încât trecerea firească de la o pagină la alta (de la o oră la alta) să se facă în ordinea corespunzătoare. Un alt tip de conținut potrivit pentru această structură ar putea fi o povestire care este prea lungă pentru a încăpea într-o singură pagină sau niște instrucțiuni pas-cu-pas, plictisitor de lungi.

Fiecare pagină din cadrul unui sit liniar multipagină conține o legătură, denumită adesea "Next" sau "Continue", care duce la pagina următoare. Mai pot fi oferite și alte legături, însă trebuie avut în vedere faptul că existența prea multor legături în astfel de pagini permite cititorului să se abată de la ordinea firească și scopul acestei structuri să nu mai fie atins.

Sugestii privind designul sitului liniar multipagină

Pentru a obține un design corespunzător când proiectați un sit liniar multipagină, este bine să aveți în vedere următoarele aspecte:

- Încercați să împărțiți materialul în pagini al căror conținut (text și imagini) să poată fi afișat în întregime pe ecran. De vreme ce vizitatorul trece de la o pagină la alta, nu ar trebui să mai și deruleze conținutul. Punând în fiecare pagină o cantitate corespunzătoare de text, veți permite vizitatorilor să exploreze comod întregul sit executând clic pe legătura "Next" furnizată de dumneavoastră.
- Singura legătură necesară pe fiecare pagină este "Next"; de multe ori, veți considera că este suficientă. Totuși, dacă nu deranjați prea mult designul, este frumos ca pe fiecare pagină în afara primeia, să oferiți și o legătură "Back" (către pagina anterioară) pentru ca cititorul să poată reveni dacă dorește. De asemenea, este utilă și o legătură "Back to Start" care să-l ducă la prima pagină, astfel încât cititorul să poată reveni la început din orice pagină.
- Ultima pagină trebuie să conțină întotdeauna o legătură către prima pagină, chiar dacă nu furnizați o astfel de legătură și în altă parte.

De făcut

De făcut: Creați un sit liniar multipagină

1. Începeți o pagină nouă. Dacă doriți, introduceți niște text în ea.
2. În partea de sus a paginii, tastați `Next`.
3. Aplicați-i stilul Heading 2 (pentru ca să fie mare și îngroșat) și aliniați-l la dreapta (în colțul din dreapta-sus al paginii).
4. Salvați pagina sub denumirea `Pagina1.htm`.
5. Alegeți File, Save As și salvați pagina și sub denumirea `Pagina2.htm` (o nouă pagină care este identică cu prima).
6. Repetați pasul 5 pentru a crea paginile `Pagina3.htm`, `Pagina4.htm` și `Pagina5.htm`.
7. Deschideți `Pagina1.htm`, selectați textul Next și executați clic pe butonul Insert Link.
8. Alegeți `Pagina2.htm` ca URL al legăturii.
9. Transformați textul Next din `Pagina2.htm` într-o legătură către Pagina3, pe cel din `Pagina3.htm` într-o legătură către Pagina4, iar pe cel din `Pagina4.htm` într-o legătură către Pagina5.

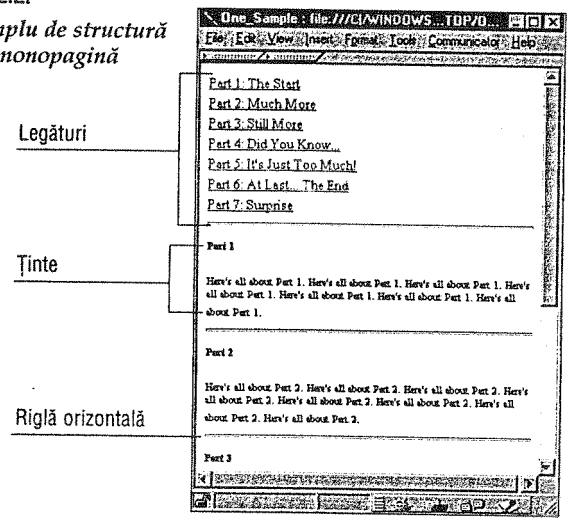
10. În `Pagina5.htm`, schimbați textul "Next" cu "Start Over", apoi transformați-l într-o legătură către `Pagina1.htm`.
11. Previzualizați `Pagina1.htm` în Navigator și folosiți legătura Next pentru a trece de la o pagină la alta. Situl dumneavoastră liniar, alcătuit din cinci pagini, este gata. Umpleți paginile cum doriți.

Utilizarea paginilor cu structură liniară monopagină

Atunci când 1) aveți de prezentat mult text, 2) textul se împarte firesc în secțiuni mici și 3) doriți să îl prezentați într-un mod eficient, cea mai potrivită (și adesea omisă) abordare este structura liniară monopagină (vezi figura 12.2).

Această structură este folosită adesea în cazul materialelor foarte lungi care fac parte dintr-un sit multipagină mare, când o pagină liniară bine organizată poate lua locul întregului sit.

FIGURA 12.2.
Un exemplu de structură liniară monopagină



Cititorii pot derula întreaga pagină, dar, de obicei, la începutul paginii există o listă de legături, pe post de cuprins sau index. Fiecare legătură duce la o țintă (vezi Ora 11, „Definirea țintelor în pagină") aflată undeva, mai jos, în pagină. Legăturile ajută cititorii să găsească rapid o anumită informație, fără a mai derula conținutul paginii.

Lista de legături de la începutul paginii este cu atât mai importantă, cu cât este mai lungă pagina și cu cât are mai multe secțiuni.
Dacă pagina are o lungime de trei sau patru ecrane, vizitatorul o poate explora destul de ușor derulând conținutul. În cazul lungimilor care depășesc cinci ecrane, vizitatorii trebuie ajutați cu niște legături.

Sugestii privind designul structurilor liniare monopagină

Când proiectați o structură liniară monopagină, este bine să aveți în vedere următoarele aspecte:

- Inserați o țintă chiar la începutul paginii sau lângă cuprins, iar între secțiunile paginii o legătură "Back to Top" către ținta respectivă. Acest lucru îi va permite cititorului să revină ușor la cuprins după ce a citit o secțiune oarecare.
- Limitați numărul imaginilor (vezi Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal"), deoarece această structură prezintă pericolul ca, datorită conținutului mare, descărcarea ei în browserul vizitatorului să dureze mult. Spre deosebire de imagini, textul, chiar dacă este mult, se mișcă destul de repede prin rețea. Prin urmare, dacă vă limitați la una sau două imagini, amplasate de obicei la începutul paginii, puteți capta atenția pe perioada descărcării paginii.
- Derulați conținutul paginii. Dacă depășește 15 ecrane, trebuie să aveți în vedere transformarea ei într-o structură ierarhică sau una secvențială, multipagină.
- Utilizați rigle orizontale (vezi Ora 8, „Organizarea textului folosind tabele și rigle orizontale") pentru a despărți vizual secțiunile.

De făcut

De făcut: Creați o pagină liniară, indexată

1. Deschideți o pagină de exercițiu, de preferat cu mult text. (Puteți construi o astfel de pagină copiind de mai multe ori textul existent în pagină.)
2. Inserați câte o linie orizontală după două sau trei paragrafe.
3. Deasupra fiecărei linii orizontale, inserați o țintă. Denumiți țintele Partea I, Partea a II-a și așa mai departe.
4. La începutul paginii, creați o listă care să cuprindă textul următor:

   Partea I

   Partea a II-a

   Partea a III-a
5. Evidențiați primul element din listă, „Partea I", și executați clic pe butonul Insert Link. Faceți ca legătura să ducă la ținta cu același nume.
6. Repetați pasul 5 pentru celelalte elemente din listă.
7. Previzualizați pagina în Navigator și testați legăturile.

Crearea unui sit cu structură de tip Web

Structura de tip Web este o structură liberă (vezi figura 12.3); paginile pot fi legate oricum între ele. Această structură este utilă când mai multe pagini conțin informații legate de conținutul altor pagini, fără ca informațiile respective să aibă o ordine logică sau secvențială.

Într-un sit stil Web, poate exista o pagină „inițială" ca punct de început (ca în situl ierarhic, descris ulterior în această oră), însă de acolo cititorii pot hoinări prin sit fără a urma un anumit traseu. Structurile de tip Web sunt cele mai potrivite pentru subiectele recreaționale, distractive și pentru subiectele care sfidează orice organizare ierarhică sau secvențială.

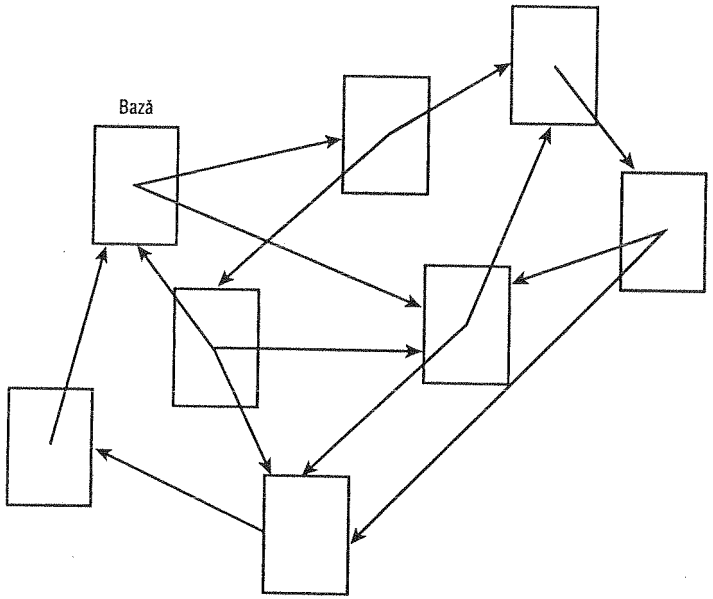


FIGURA 12.3.
O structură de tip Web

În mod normal, fiecare pagină dintr-un sit stil Web conține un bloc de legături (adesea la marginea paginii, sub forma unei coloane sau la sfârșitul paginii, sub forma unui bloc), fiecare dintre ele ducând către una dintre paginile sitului (vezi figura 12.4).

Sugestii privind designul structurilor de tip Web

Când proiectați o structură de tip Web, este bine să aveți în vedere următoarele aspecte:

- Înainte de a recurge la o structură de tip Web, asigurați-vă că materialul respectiv necesită o astfel de structură și că nu ați apreciat greșit organizarea logică a conținutului.
- Vizitatorii se pot rătăci ușor într-un sit stil Web. Este indicat să includeți întotdeauna o pagină „inițială" care să joace rolul punctului de plecare, apoi să vă asigurați că toate celelalte pagini conțin o legătură, ușor de identificat, către pagina inițială. Astfel, vizitatorii rătăciți vor putea reveni ușor într-un punct de reper pentru a stabili un nou traseu.

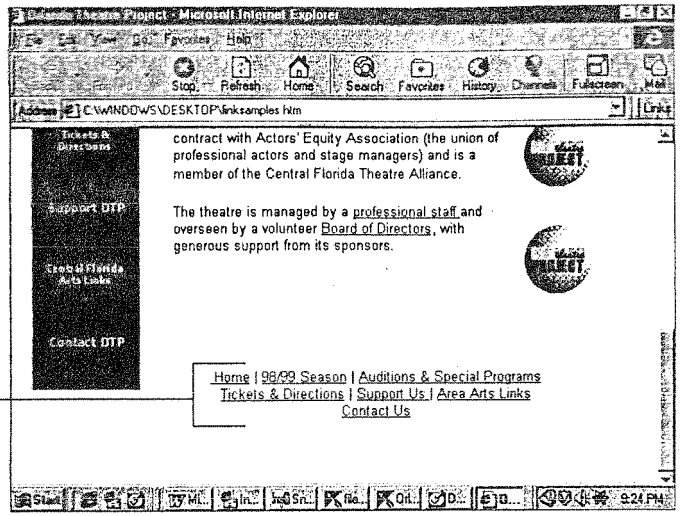


FIGURA 12.4.
Fiecare pagină dintr-un sit stil Web conține, în mod normal, un bloc de legături către celelalte pagini ale sitului (dacă nu sunt prea numeroase)

Crearea unui sit cu structură ierarhică

Fiind situl cel mai bine organizat (vezi figura 12.5), situl cu structură ierarhică începe cu o pagină cu conținut general, pagina „inițială", care conduce către câteva pagini de la nivelul doi care conțin informații mai concrete. Fiecare dintre paginile de la nivelul doi conduce către pagini de la nivelul trei, care conțin informații și mai concrete și așa mai departe.

Organizarea atentă a sitului ierarhic nu este făcută numai de dragul bunului simț. Modul de organizare a paginilor îl ajută pe vizitator să găsească ceea ce dorește, mai ales atunci când situl conține multe informații detaliate.

Să presupunem, de exemplu, că situl vinde haine și că dorim să cumpărăm o cămașă obișnuită. Prima pagină ar putea conține legături către „Îmbrăcăminte pentru femei" și „Îmbrăcăminte pentru bărbați". Alegem „Îmbrăcăminte pentru bărbați" și ajungem într-o pagină de la nivelul doi care conține legături către cămăși, pantaloni și pantofi. Alegem „cămăși" și este afișată o pagină de la nivelul trei care oferă „Cămăși obișnuite" și „Cămăși de ocazie". Alegem „Cămăși obișnuite" și ajungem unde am dorit. Modul de organizare a paginilor ne-ar fi ușurat căutarea chiar dacă situl oferea sute de articole.

Sugestii privind designul sitului cu structură ierarhică

Când proiectați un sit cu structură ierarhică, este bine să aveți în vedere următoarele aspecte:

- Ca și în cazul proiectării structurilor de tip Web, asigurați-vă că fiecare pagină a sitului conține o legătură către prima pagină care să fie ușor de identificat, astfel încât vizitatorii să poată reveni la început fără a fi obligați să urce numai câte un nivel.

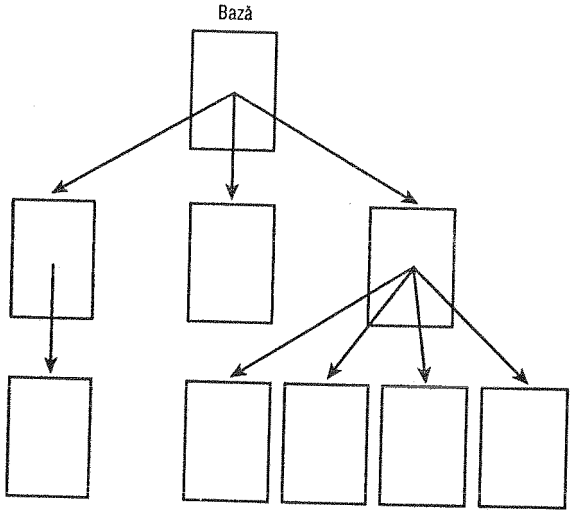


FIGURA 12.5.
O structură ierarhică

- Mai mult decât orice alt tip de structură, structura ierarhică necesită evaluarea și planificarea conținutului fiecărei pagini, precum și organizarea atentă a paginilor pentru ca situl să fie fluent și logic. Vizitatorii trebuie să poată străbate ierarhia pentru a găsi o anumită informație, la fel ca în exemplul cu cămașa.
- Nu uitați că dispuneți de mai multe niveluri. Nu încercați să legați prima pagină de o duzină de pagini de pe nivelul doi. Procedând astfel creați impresia că nu ați înțeles acest tip de organizare. Ideal este ca fiecare pagină să ducă la cel puțin două pagini și la cel mult șapte-opt pagini din nivelul următor. Repet: nu urmați reguli arbitrare. Asigurați-vă că organizarea paginilor coincide cu organizarea firească a conținutului.

Rezumat

Organizarea paginilor dintr-un sit nu este o problemă de editare chiar atât de dificilă; ea ține de administrarea conținutului. Când vă este clar ceea ce încercați să spuneți și care este modul cel mai bun de a o spune, structura corectă a sitului devine imediat evidentă. Nu vă rămâne decât să inserați niște legături (și, probabil, niște ținte) și... Dar deja știți ce să faceți, nu?

Atelier

Î&R

Î **Și dacă intenționez să folosesc mai multe tipuri de conținut: secvențial, ierarhic și dezordonat? Cum le pot îngloba într-un singur model?**

R Nu este nevoie, deoarece pentru situri Web mai complexe există așa-numita abordare *hibridă*. Această abordare începe ierarhic, cu o pagină inițială având conținut general

care servește ca punct de plecare. Însă pagina de pe nivelul doi, la care duce pagina inițială, poate fi o pagină liniară, pagina inițială a unei structuri de tip Web, prima pagină a unei structuri liniare multipagină sau începutul unei noi ierarhii.

Cu o abordare hibridă, puteți folosi la nivelurile următoare structura cea mai potrivită pentru conținutul paginilor secundare, în timp ce folosiți pagina inițială pentru a grupa întreaga afacere.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Ați reușit în sfârșit să terminați povestea copilăriei dumneavoastră și doriți să o publicați online. Povestea are șase părți mici, fiecare dintre ele conținând o ilustrație. Care este structura cea mai potrivită pentru ea?

   a. liniară monopagină;

   b. liniară multipagină;

   c. ierarhică;

   d. erbivoră.

2. Doriți să publicați un sit despre echipa dumneavoastră care să conțină câte o pagină separată, cu poza și biografia fiecărui membru. Președintele este Phyllis, sub Phyllis sunt trei vicepreședinți, iar sub fiecare vicepreședinte sunt patru trântori. Ce fel de structură este potrivită pentru situl care va conține aceste 16 pagini?

   a. liniară monopagină;

   b. liniară multipagină;

   c. ierarhică;

   d. conflictuală.

Răspunsuri

1. (b).

2. (c). Varianta (a) ar părea potrivită, însă numeroasele fotografii din conținut întârzie descărcarea. În plus, nu reflectă dinamica echipei așa cum o face varianta (c).

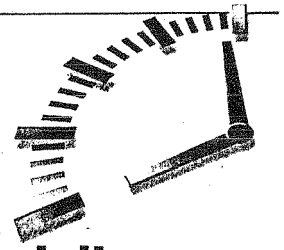
Activitate

Pentru un timp, nu vă mai uitați la pagini, uitați-vă în schimb la situri. Cum sunt organizate siturile care vă plac? Puteți spune, de îndată ce ați ajuns într-un sit, ce fel de structură are? Plecând de la tipul conținutului oferit de autor, puteți spune care este motivul pentru care autorul a ales structura respectivă? A făcut o alegere bună?

PARTEA a IV-a

Însuflețirea paginilor cu elemente multimedia

ORA 13



Obținerea (sau crearea) imaginilor pentru pagina Web

În Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal", veți începe să inserați imagini în pagină. Dar partea cea mai grea în adăugarea imaginilor nu este inserarea, ci obținerea imaginilor și aducerea lor în formatul corespunzător. În această oră veți învăța cum, de unde și de ce să obțineți imagini pentru pagina dumneavoastră.

La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- De unde se pot obține imagini pentru paginile Web?
- Cum se pot crea pe cont propriu imaginile?
- Căror reguli (tipul fișierului, rezoluția și alți factori) trebuie să le corespundă fișierele grafice pentru ca să apară într-o pagină Web?

Imaginile inline

Imaginile *inline* sunt imaginile care apar automat în cadrul paginii atunci când pagina este accesată prin intermediul unui browser grafic.

Nu confundați imaginile inline cu elementele media *externe*: imagini, videoclipuri, audioclipuri și majoritatea animațiilor. Acestea sunt afișate sau redate numai când vizitatorul activează o legătură; ele nu contribuie la crearea aspectului paginii. Elementele media externe, inclusiv imaginile externe, sunt tratate în Ora 15, „Stilizarea paginilor cu elemente audio și video".

Fișierele grafice de pe calculatoare pot avea diferite tipuri. Printre cele mai cunoscute sunt fișierele `.pcx` și `.bmp`, care se folosesc mai ales în Windows, și fișierele TIFF (`.tif`), care se folosesc pe calculatoarele Macintosh și în publicații. Cu toate acestea, cel mai cunoscut tip de fișier grafic utilizat pentru imaginile inline este GIF (`.gif`). Următorul ca popularitate este tipul JPEG (care are extensia `.jpg` pe majoritatea sistemelor).

Ca imagini inline se pot folosi numai fișierele de tip GIF și JPEG, iar celelalte tipuri de fișiere se pot folosi ca imagini externe (vezi Ora 15).

Fișierele GIF oferă anumite avantaje (vezi secțiunile „Întrețeserea" și „Transparența", care urmează în această oră), dar sunt limitate la 256 de culori (sau 256 de nuanțe de gri, în cazul imaginilor alb-negru). Pentru majoritatea imaginilor, mai ales pentru cele desenate pe calculator, culorile „pe 8 biți" sunt suficiente. Dar în cazul fotografiilor, picturilor sau a altor imagini preluate din realitate, o paletă cu 256 de culori (sau nuanțe de gri) nu este suficientă pentru o prezentare realistă a imaginii, iar imaginea nu mai pare desprinsă din realitate.

Totuși, faptul că fișierele GIF sunt limitate la 256 de culori nu este neapărat un dezavantaj. Există două motive care vin în sprijinul acestei afirmații:

- Imaginile pe 16 biți (65.000 de culori) sau pe 24 de biți, *true color* (16 milioane de culori), tind să ocupe mult mai mult spațiu decât cele pe 8 biți. Datorită acestui lucru, utilizarea lor ca imagini inline nu este indicată, deoarece descărcarea lor pe browserul vizitatorului durează prea mult. (Vezi secțiunea „Dimensiunea fișierului", care urmează în această oră.)
- Majoritatea vizitatorilor rulează browserele în moduri grafice cu 256 de culori, care nu pot afișa culorile cu adâncime mai mare și detaliile existente în imaginile pe 16 biți și pe 24 de biți. Imaginile respective vor fi afișate, însă nu vor arăta mai bine decât cele cu 256 de culori.

Oricum, dacă doriți să afișați mai mult de 256 de culori sau nuanțe de gri, o puteți face utilizând fișiere JPEG.

Toate browserele grafice pot afișa imaginile GIF inline, iar câteva pot afișa numai imagini GIF. Cele mai cunoscute browsere, Navigator și Internet Explorer, pot afișa și imagini JPEG. Prin urmare, toate imaginile inline pe care le folosiți ar trebui să fie GIF sau JPEG, iar atunci când puteți alege, ar trebui să favorizați imaginile GIF.

Crearea și obținerea fișierelor imagine

De unde puteți face rost de imagini? Puteți să le creați (sau să le obțineți) procedând ca în continuare, însă important este nu de unde provin, ci tipul fișierului, dimensiunea lui, precum și alți factori.

De multe ori, cea mai bună cale de a face rost de imagini este să le creați. Această cale este mai ușoară decât ați crede; dacă sunteți în stare să utilizați un browser, atunci sunteți în stare să utilizați și un program de desenare sau de pictare.

Pictare/Desenare – Pentru a vă crea imaginile inline, puteți utiliza un program de pictare sau de desenare. Ideal este ca programul respectiv să vă poată salva imaginea în format GIF (sau, opțional, JPEG). Dacă nu poate, o puteți *converti*...

Convertire – Dacă doriți să folosiți o imagine care nu este în format GIF sau JPEG, o puteți converti în unul dintre aceste formate utilizând un program de desenare sau un program de convertire.

Programele furnizate împreună cu scannerele, aparatele fotografice digitale sau dispozitivele de captură video, pot salva imaginile în format GIF sau JPEG. Dacă nu pot face acest lucru, aproape toate vă oferă posibilitatea de a salva imaginea în format TIFF, pe care îl puteți converti apoi în format GIF sau JPEG utilizând un alt program, cum ar fi Paint Shop Pro (inclus pe CD).

Scanare – Utilizând un scanner de mână, cu alimentator sau plat, puteți să scanați fotografii sau alte imagini și să le salvați (folosind programul de scanare) ca imagini GIF sau JPEG.

Fotografiere – Utilizând un aparat fotografic digital sau un dispozitiv de captură video, puteți prelua o imagine din realitate.

Oricum, rețineți că nu este nevoie să creați imaginile necesare; puteți să le preluați din multitudinea de imagini existente. Astfel, puteți găsi colecții de imagini (*clip art*) pe Web ori în pachetele de programe comerciale sau shareware.

TERMEN NOU **Clip art.** Fișiere grafice (și, uneori, alte tipuri de fișiere multimedia, cum ar fi animațiile și clipurile audio) care sunt create pentru a fi folosite în pagini Web sau alte documente. Biblioteci cu astfel de imagini se găsesc pe Web, incluse în pachete de programe, sau pe CD-uri, în magazinele de software.

De regulă, colecțiile de imagini nu sunt protejate prin drepturi de autor, deci le puteți folosi după bunul dumneavoastră plac. Totuși, există și colecții de imagini care sunt protejate pentru a nu fi utilizate în anumite scopuri. De aceea, este bine ca înainte de a folosi imagini în propria pagină Web, să citiți eventualele atenționări (privind drepturile de autor) care însoțesc colecția de imagini.

Pe CD-ROM există o colecție de imagini utile pentru crearea listelor marcate, a barelor și a fundalurilor (pe care veți învăța să le inserați în Ora 14).
De asemenea, în Anexa C, „Resurse online pentru autorii de Web", sunt prezentate adresele unor colecții de imagini online care acoperă o gamă variată de domenii.

În general, colecțiile de imagini de pe Web își prezintă articolele în cadrul unei pagini Web. Pentru a copia o imagine din pagina respectivă direct în pagina dumneavoastră, executați pașii prezentați în exercițiul care urmează.

De făcut

De făcut: Copiați o imagine de pe Web în pagina dumneavoastră

1. Utilizând Navigator ca browser, vizitați unul dintre siturile cu imagini prezentate în Anexa C.
2. Căutați o imagine pe care doriți să o folosiți în pagina dumneavoastră.
3. În timp ce vedeți pagina în Navigator, executați clic-dreapta pe imaginea respectivă și alegeți Save Image As din meniul contextual (vezi figura 13.1). Se deschide o casetă de dialog Save As.
4. Salvați fișierul unde și sub ce denumire doriți. (În caseta de dialog va apărea denumirea curentă a fișierului, însă o puteți modifica. Nu modificați și extensia, deoarece aceasta îi indică browserului tipul fișierului.)
5. Treceți în Composer și inserați imaginea în pagina dumneavoastră conform celor descrise în Ora 14.

Procedând astfel, puteți descărca orice imagine pe care o vedeți într-o pagină Web. Fiți însă atent să nu descărcați și să publicați imagini protejate prin drepturi de autor.

Ce trebuie știut despre imaginile inline

Înainte de a insera o imagine în pagina dumneavoastră, trebuie să aveți în vedere următoarele aspecte:

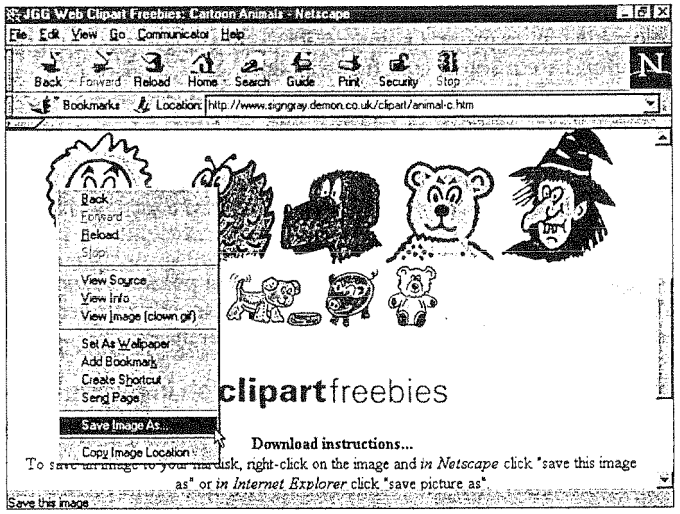
Tipul fișierului

Ca o regulă, încercați să folosiți fișiere GIF ori de câte ori este posibil. Procedând astfel, aveți garanția că imaginile pot fi văzute de majoritatea utilizatorilor care folosesc browsere grafice.

În cazul în care doriți să publicați o fotografie sau aveți un fișier JPEG pe care nu-l puteți converti în format GIF, puteți folosi ca imagine inline și un fișier JPEG. Dacă procedați astfel, fiți conștient că ascundeți imaginea respectivă vizitatorilor al căror browser nu recunoaște formatul JPEG (care sunt puțini).

FIGURA 13.1.

Preluarea unei imagini de pe Web



Programul de editare a imaginilor vă permite să stabiliți modelul de culoare și rezoluția atât în cazul imaginilor GIF, cât și al celor JPEG. Stabiliți RGB ca model de culoare și 72 dpi pentru rezoluție. Acești parametri furnizează o relație optimă între aspectul imaginii și dimensiunea fișierului.

Dimensiunea fișierului

Teoretic, în cazul unei conexiuni Internet cu 28,8 Kbps, sunt necesare mai puțin de 10 secunde pentru transferul unui fișier grafic de 20 KB de pe un server pe browser. Însă viteza cu care ajunge imaginea la nervul optic al vizitatorului depinde de mulți alți factori, între care viteza de accesare a discului serverului, viteza procesorului și memoria disponibilă din calculatorul vizitatorului, calitatea browserului și viteza de multitasking.

Cu toate acestea, considerând că viteza de transfer este de 2 KB/s, puteți estima suficient de bine timpul în care pagina dumneavoastră se materializează pe ecranul

majorității vizitatorilor. Știind acest lucru, rămâne să hotărâți dumneavoastră cât vreți să aștepte vizitatorul pentru a vă vedea întreaga „operă". Se spune că un navigator obișnuit de pe Web nu va aștepta niciodată 30 de secunde descărcarea unei pagini, dar bineînțeles că ceea ce se spune este, de obicei, greșit. Numai dacă nu sunt bine motivați, vizitatorii vor pleca înainte să treacă cele 15-20 de secunde necesare conturării paginii dumneavoastră.

Adăugați la dimensiunea fișierului HTML dimensiunile imaginilor inline existente în pagină. Valoarea maximă recomandată este 30 KB, ceea ce asigură apariția întregii pagini în maximum 30 de secunde. Totuși este bine să încercați să mențineți dimensiunea întregului pachet la aproximativ 20 KB (fără a mai pune la socoteală imaginile și celelalte fișiere externe, despre care veți învăța în Ora 15).

Este evident că soluția cea mai bună este să folosiți cât mai puține imagini. Mai jos sunt enumerate și alte modalități de a menține pagina compactă:

Utilizați imagini care ocupă o suprafață mai mică în pagină – În general, imagini mai mici înseamnă fișiere mai mici.

Utilizați culori mai puține – Când desenați sau pictați o imagine, folosiți cât mai puține culori posibil pentru a obține efectul dorit. Când lucrați cu imagini care conțin multe culori (cum sunt cele scanate sau cele provenite din colecții de imagini), reduceți numărul de culori sau dimensiunea *paletei de culori* folosind un program de editare a imaginilor. Majoritatea acestor programe dispun de opțiuni care vă permit să transformați o imagine color în imagine alb-negru sau să reduceți numărul tonurilor de culoare dintr-o fotografie pentru a-i da aspectul unei picturi. Ambele opțiuni reduc spectaculos dimensiunea fișierului și pot duce la obținerea unor efecte interesante.

Creați o variantă a paginii care să conțină numai text – Când pagina dumneavoastră este încărcată din punct de vedere grafic, creați câte o dublură pentru fiecare dintre paginile care urmează după prima pagină, eliminând numai conținutul grafic al acestora. Creați pe prima pagină o legătură către versiunea documentului care conține numai text. Astfel, vizitatorii care folosesc browsere în mod text și cei care nu vor să aștepte descărcarea imaginilor, pot utiliza versiunea care conține numai text.

Utilizați miniaturi și elemente multimedia externe – În loc să afișați imagini inline de dimensiuni mari, utilizați miniaturi ale acestora (vezi figura 13.2) sau legături, sub formă de text, către varianta externă a imaginilor. Astfel, vizitatorii pot alege dacă vor sau nu să vadă imaginile respective. Vizitatorii așteaptă cu mai multă răbdare afișarea imaginilor, atunci când aleg ei înșiși să le vadă.

Drepturile de autor

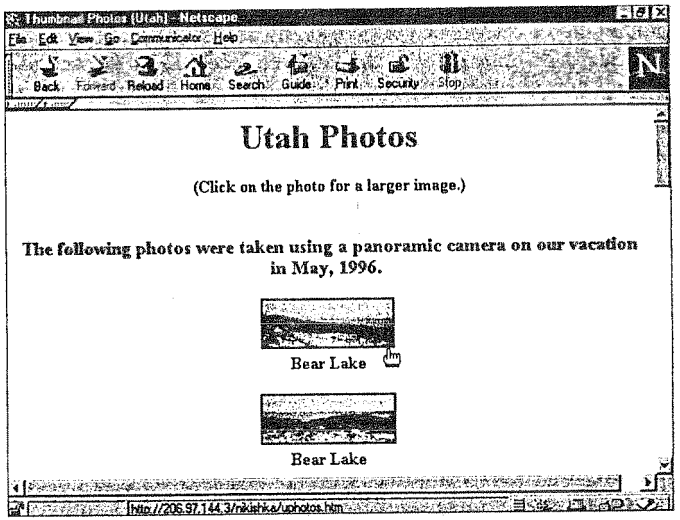
Ușurința cu care imaginile pot fi scanate, convertite, copiate sau chiar preluate de pe Web este un fel de invitație de încălcare a drepturilor de autor. Dar în ziua de azi, Web-ul este necruțător față de nerespectarea drepturilor de autor. Autorii isteți fac bine atunci când inserează la vedere atenționări cu privire la drepturile de autor (vezi figura 13.3), pentru a le aminti vizitatorilor că munca lor nu poate fi copiată.

Indiferent dacă a fost sau nu însoțită de atenționări cu privire la drepturile de autor, nu publicați nici o imagine decât dacă:

- Ați creat-o singur, prin desenare, pictare sau fotografiere cu un aparat fotografic digital. (Rețineți că și publicarea fotografiei unei opere de artă, cum ar fi poza unei picturi

existente într-un muzeu și care este protejată prin drepturi de autor, ar putea fi o încălcare a drepturilor de autor.)

FIGURA 13.2.
Miniaturile, versiuni reduse ale imaginilor



- Ați obținut-o scanând o lucrare proprie sau o operă de artă care nu este protejată prin drepturi de autor.
- Ați preluat-o dintr-o colecție de imagini ale cărei atenționări privind drepturile de autor precizează că imaginile pe care le conține nu sunt protejate prin drepturi de autor sau că pot fi publicate. (Dacă atenționările respective vă cer ca imaginile să fie însoțite de numele autorului, conformați-vă.)

Dacă publicați pe Web o lucrare proprie, includeți în pagină o legătură către o notă privind drepturile de autor, în care să precizați că vă rezervați toate drepturile asupra ei.

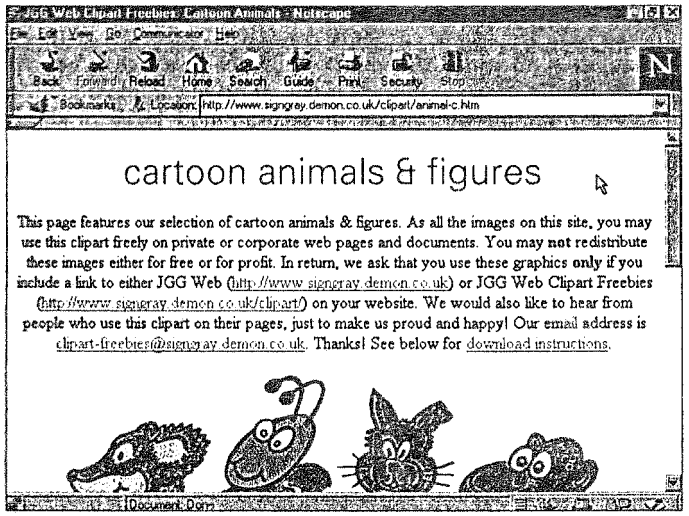
Întrețeserea

Întrețeserea (interlacing) imaginilor GIF este o cale de a mări viteza aparentă de afișare a imaginilor din pagina dumneavoastră. Întrețeserea nu afectează deloc aspectul final al imaginii și nu necesită modificarea algoritmului de inserare sau formatare a imaginii. În schimb, modifică modul în care este afișată imaginea pe ecran de către anumite browsere.

De obicei, pe durata descărcării unei imagini GIF neîntrețesute, browserul afișează un înlocuitor de imagine, iar imaginea o va afișa numai după ce descărcarea s-a încheiat. Dacă salvați imaginea GIF în format întrețesut, browserele care recunosc acest format o vor afișa pe măsură ce o descarcă. Astfel, imaginea va apărea la început neclară, claritatea ei îmbunătățindu-se pe măsură ce este descărcată.

Întrețeserea permite vizitatorilor paginii dumneavoastră să își facă o idee despre cum arată imaginea, înainte ca descărcarea să se fi încheiat. Dacă vizitatorul vede ceea ce dorește înainte ca imaginea să devină clară, poate trece mai departe fără să aștepte încheierea descărcării.

FIGURA 13.3.
Notiță cu privire la drepturile de autor, existentă într-o pagină care conține o colecție de imagini



S-ar putea ca programul pe care îl utilizați pentru a crea imagini GIF să vă permită să salvați imaginile în format întrețesut sau neîntrețesut. Dacă programul respectiv nu salvează imaginile GIF decât în format neîntrețesut, puteți să folosiți un program cum ar fi Paint Shop Pro, pentru a converti fișierul în format întrețesut.

În secțiunea „Crearea imaginilor în Paint Shop Pro", care urmează în această oră, veți învăța cum se salvează un fișier în format GIF întrețesut.

Versiunile cu rezoluție scăzută

O altă cale de a oferi vizitatorilor ceva de văzut până când apar imaginile, este să utilizați versiuni ale imaginilor care să aibă o rezoluție foarte scăzută. Acestea se salvează cu ajutorul unui program de editare a imaginilor (și sub o denumire diferită de cea a versiunii cu rezoluție înaltă). Puteți defini *versiunea cu rezoluție scăzută* ca o reprezentare alternativă a unei imagini cu rezoluție înaltă, în caseta de dialog Image Properties (conform descrierii din Ora 14).

În browserele care oferă suport pentru reprezentările alternative, mai întâi este afișată imaginea cu rezoluție scăzută. Aceasta apare repede deoarece, o dată cu rezoluția, scade și dimensiunea fișierului. În timp ce vizitatorul analizează versiunea cu rezoluție scăzută, Navigator încarcă în fundal imaginea cu rezoluție înaltă și o pregătește pentru afișare. Când imaginea cu rezoluție înaltă este gata, ia locul versiunii cu rezoluție scăzută. La fel ca întrețeserea imaginilor GIF, această tehnică permite vizitatorilor să-și facă o idee despre ceea ce conține imaginea, cu mult înaintea apariției imaginii finale. Versiunile cu rezoluție scăzută pot fi utilizate atât pentru imaginile GIF, cât și pentru imaginile JPEG.

Este evident că importanța întrețeserii și a versiunii cu rezoluție scăzută crește o dată cu dimensiunea fișierului.

Transparența

În cazul unei imagini GIF, aveți posibilitatea de a face ca una dintre culori să fie *transparentă*. Părțile transparente ale imaginii nu se văd în pagina Web, deci ceea ce se află în spatele imaginii (de obicei, culoarea sau modelul de fundal) transpare.

Veți avea de a face cu transparența mult mai des decât vă închipuiți. De exemplu, când construiți o imagine într-un program de pictură (cum ar fi Paint Shop Pro), pe lângă părțile desenate sau pictate, fișierul creat conține și un fundal colorat de o anumită dimensiune. Dacă inserați imaginea respectivă într-o pagină Web, fundalul vă apare sub forma unui pătrat colorat situat în spatele părților pictate de dumneavoastră (vezi figura 13.4). Iar dacă alegeți culoarea de fundal ca fiind culoarea transparentă, pătratul din fundal va fi invizibil în pagina Web, permițând fundalului paginii să se vadă.

Composer nu conține opțiuni pentru controlul transparenței; de aceea trebuie să alegeți culoarea transparentă când creați sau editați imaginea. În secțiunea următoare veți învăța cum se creează imagini în Paint Shop Pro și cum se alege culoarea transparentă. Dacă nu puteți alege culoarea transparentă în programul de pictură preferat, creați imaginea în acel program, apoi deschideți-o în Paint Shop Pro și stabiliți culoarea transparentă (vezi „Convertirea fișierelor în format GIF sau JPEG", care urmează în această oră).

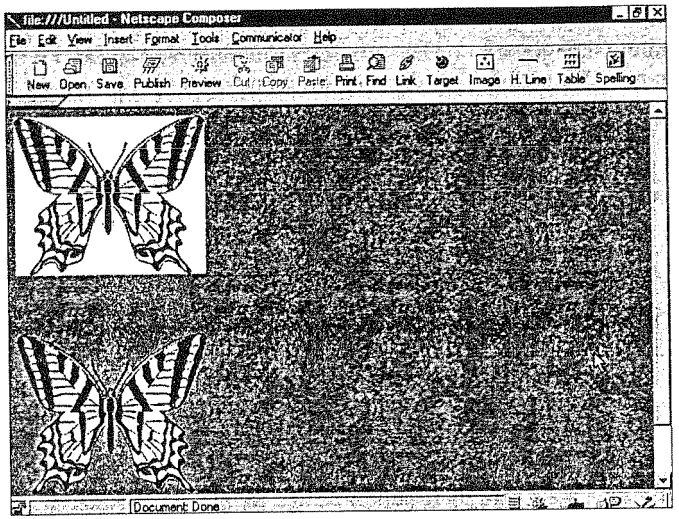


FIGURA 13.4.
În exemplul de jos, culoarea transparentă din imaginea GIF este culoarea de fundal și, de aceea, fundalul paginii transpare

Crearea imaginilor în Paint Shop Pro

CD-ROM-ul furnizat împreună cu cartea conține o versiune de probă a programului Paint Shop Pro, un program de pictură bine dotat pe care îl puteți folosi pentru a crea, a edita sau a converti imaginile pentru paginile dumneavoastră.

De fapt, Paint Shop Pro este atât de sofisticat încât i-aș putea dedica o carte întreagă. Dar noi avem de scris pagini Web și, ca să fiu sincer, dacă vă ofer numai noțiunile de bază pentru a putea demara, le veți descoperi pe celelalte destul de ușor.

În câteva dintre paginile care urmează, vă voi explica noțiunile de bază privind utilizarea programului Paint Shop Pro pentru a-l putea folosi la crearea, editarea și formatarea imaginilor pe care le veți utiliza în Composer.

Crearea și editarea unei imagini

Pentru a crea o imagine, deschideți Paint Shop Pro și alegeți File, New sau executați clic pe butonul New Image din bara cu instrumente. Drept urmare, se va deschide caseta de dialog New Image, ilustrată în figura 13.5.

În Paint Shop Pro, tipul fișierului (GIF, JPEG etc.) nu se stabilește când creați imaginea, ci când o salvați.

În câmpurile Width și Height din caseta de dialog, se definesc lățimea, respectiv înălțimea (în pixeli) a imaginii pe care o creați. Aceste dimensiuni pot fi stabilite după bunul plac sau pot fi ignorate acum și ajustate mai târziu. Lista derulantă Image Type are trei opțiuni: 256 Colors, 256 Grays (nuanțe de gri) sau 16.7 Million Colors. Alegeți 256 Colors sau 256 Grays pentru a crea o imagine pe 8 biți. Evitați a treia opțiune (vezi secțiunea „Dimensiunea fișierului", ceva mai devreme în această oră).

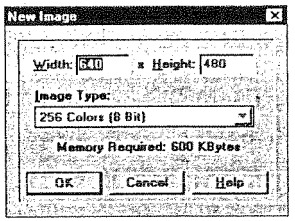


FIGURA 13.5.
Caseta de dialog New Image

Remarcați că după ce ați stabilit cei trei parametri (Width, Height și Image Type), în dreapta textului Memory Required va fi afișată dimensiunea aproximativă a fișierului, exprimată în octeți.

După completarea casetei de dialog, executați clic pe OK pentru a începe să pictați. Se va deschide o fereastră goală (vezi figura 13.6), flancată de casetele cu instrumente pe care le veți utiliza pentru a picta sau a edita noua imagine:

Select – Această casetă cu instrumente conține butoane pentru definirea și selectarea unor zone ale imaginii, precum și pentru alegerea culorilor.

Paint – Această casetă cu instrumente conține butoane pentru alegerea instrumentelor pe care le puteți utiliza: creion, pensulă, cretă și altele. Fiecare instrument are un efect propriu, iar pentru a crea efectele dorite, în cadrul aceleiași imagini puteți utiliza câte instrumente doriți.

De făcut

De făcut: Explorați programul Paint Shop Pro

Cea mai bună cale de a învăța programul Paint Shop Pro este să vă jucați nițel cu el. Pentru a vă ajuta să-l explorați, aveți mai jos câțiva pași pe care îi puteți încerca.

1. În partea de jos a casetei cu instrumente Select, veți găsi două pătrate care se suprapun. Ele reprezintă culoarea de desenare (Foreground Color) și culoarea

de fundal (Background Color). În cadrul unei imagini puteți folosi câte culori de desenare doriți, însă numai o singură culoare de fundal.

2. Executați dublu clic pe caseta Foreground Color. Va apărea caseta de dialog ilustrată în figura 13.7. Alegeți o culoare executând clic pe ea, apoi executați clic pe OK.

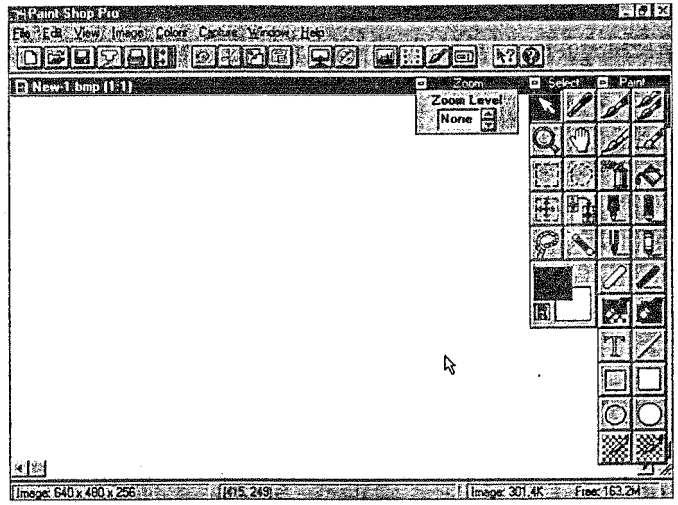


FIGURA 13.6.
Fereastra cu noua imagine flancată de casetele cu instrumente

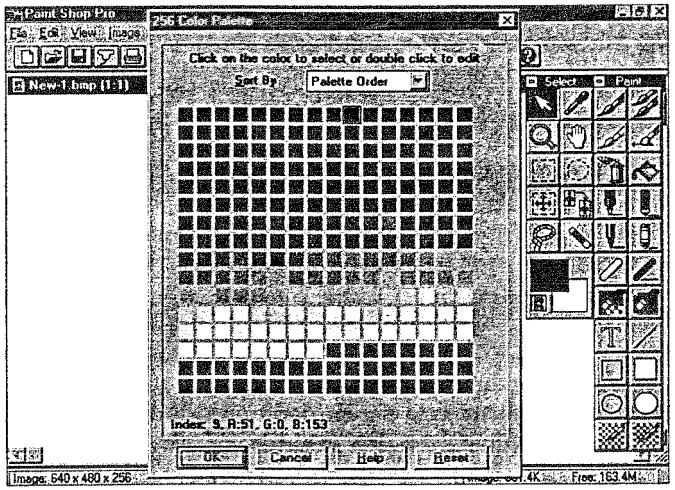


FIGURA 13.7.
Alegerea culorii de desenare

3. În continuare, veți alege un instrument cu care să aplicați culoarea tocmai aleasă. Executați clic pe butonul Rectangle din caseta cu instrumente Paint. Indicatorul mouse-ului devine dreptunghi.

Toate instrumentele pentru definirea formelor (Rectangle, Filled Rectangle, Oval și Filled Oval) se utilizează în același mod: se alege instrumentul, se execută clic și se ține apăsat butonul mouse-ului, apoi se definește forma prin tragere cu mouse-ul.

4. Duceți indicatorul mouse-ului deasupra locului dorit. Executați clic, țineți apăsat butonul mouse-ului și trageți mouse-ul. Veți observa că, pe măsură ce trageți, apare un dreptunghi. Modificând distanța și unghiul sub care trageți mouse-ul, puteți regla forma și dimensiunea dreptunghiului; când arată așa cum doriți, eliberați butonul mouse-ului. În pagină va apărea un dreptunghi desenat cu culoarea pe care ați ales-o la pasul 2.
5. Executați clic pe butonul Color Chalk din caseta cu instrumente Paint. Indicatorul mouse-ului ia forma unei bucăți de cretă. Pentru a trasa o linie cu creta, executați clic în interiorul imaginii, țineți apăsat butonul mouse-ului și deplasați mouse-ul. Observați că puteți desena și peste dreptunghi (vezi figura 13.8).
6. Executați din nou dublu clic pe caseta Foreground Color și alegeți altă culoare; una care să fie mult mai deschisă (sau mai închisă) decât cea pe care tocmai ați folosit-o.
7. Executați clic pe butonul Flood Fill din caseta cu instrumente Paint. Acest instrument umple forma selectată cu culoarea de desenare.
8. Executați clic în interiorul dreptunghiului. Dreptunghiul este umplut cu culoare. (Dacă linia pe care ați trasat-o cu creta împarte dreptunghiul în două, va fi umplută numai partea în care ați executat clic.)

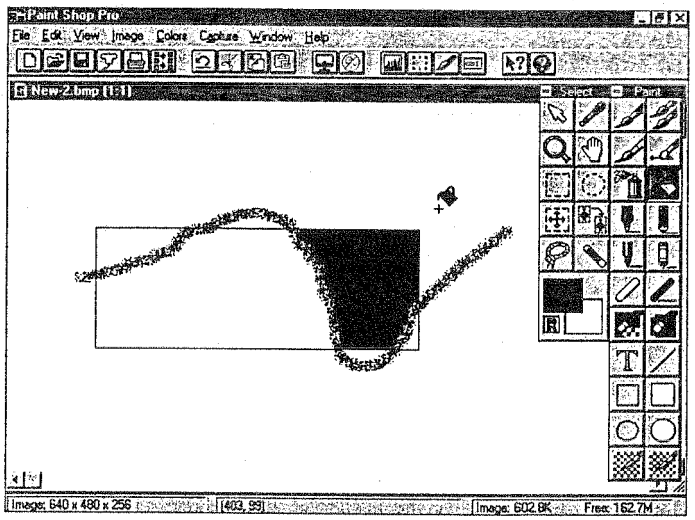


FIGURA 13.8.
Pictarea

Ați prins ideea? Încercați, unul câte unul, și celelalte instrumente de pictură pentru a vedea cum lucrează fiecare. Schimbați de fiecare dată culoarea de desenare pentru a vedea și în zonele de suprapunere rezultatul folosirii noului instrument. Treceți apoi la secțiunea următoare pentru a învăța cum să adăugați text în imaginile dumneavoastră.

Utilizarea textului în imagini

Imaginile conțin de multe ori cuvinte. Gândiți-vă, de exemplu, la embleme. Priviți la emblema animată a firmei Netscape, situată în colțul din dreapta-sus al ferestrei programului Navigator. Îmbină text (un N mare) și grafică în aceeași imagine.

Când vreți să introduceți cuvinte în imagini, puteți folosi instrumentul pentru text din Paint Shop Pro (aflat în caseta cu instrumente Paint). Întâi alegeți culoarea cu care să fie desenat textul. Apoi executați clic pe instrumentul Text din caseta cu instrumente Paint. Indicatorul mouse-ului ia forma unui T.

Dacă includeți în imagine un text important, este bine să îl furnizați în pagină și sub formă nongrafică (pentru cei care au acces la grafică). Folosiți o *reprezentare alternativă* (vezi Ora 14) sau repetați textul în pagină, alături de imagine.

Executați clic pe locul în care doriți să apară textul. Va apărea caseta de dialog Add Text (vezi figura 13.9). În această casetă de dialog, puteți formata textul în moduri cunoscute (font, dimensiune, stil) și în câteva moduri noi (adăugare de umbră sau rotire cu 90 de grade).

După ce stabiliți formatarea dorită, tastați textul (acesta apare pe măsură ce îl tastați în câmpul din partea de jos a casetei de dialog). Când ați încheiat, executați clic pe OK, iar textul apare în imagine.

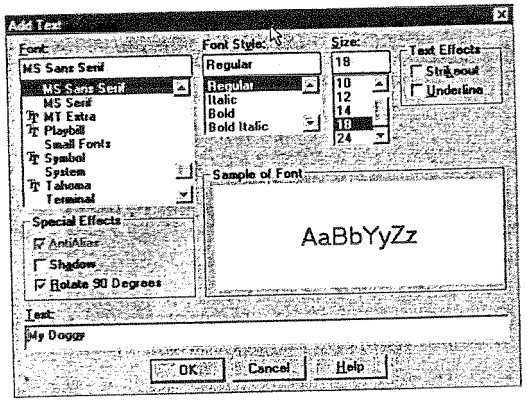


FIGURA 13.9.
Adăugarea textului

Cu toate că această operațiune se numește „adăugare de text" și că, în Paint Shop Pro, tratați textul în modul obișnuit, este important să înțelegeți că „textul" pe care l-ați adăugat nu este altceva decât o parte a imaginii care seamănă a text, dar nu este text absolut deloc. Aceasta sună ca o deosebire semantică, însă este un lucru important. În browserele nongrafice (și în cele care au dezactivată încărcarea imaginilor), „textul" din imagine nu este afișat, așa cum nu este afișat nici restul imaginii.

De făcut...

De făcut: Salvarea unei imagini și stabilirea tipului fișierului

În Paint Shop Pro, când salvați prima dată o imagine, stabiliți tipul fișierului în care va fi stocată (GIF sau JPEG, în cazul nostru). Pentru a salva imaginea, executați clic pe butonul Save sau alegeți File, Save. Va apărea caseta de dialog Save As (vezi figura 13.10).

1. Tastați denumirea imaginii în câmpul File Name al casetei de dialog. Nu tastați și extensia fișierului (cum ar fi `.jpg`), deoarece aceasta va fi adăugată automat la pasul 2.
2. Derulați lista List Files of Type și alegeți GIF sau JPEG. Observați că denumirii tastate îi este adăugată automat extensia potrivită.
3. Dacă este cazul, folosiți casetele Drives și Directory pentru a indica locul în care să fie salvat fișierul.
4. ▲ Executați clic pe OK.

Este bine să stocați fișierele cu imaginile din pagină în directorul în care stocați și editați pagina propriu-zisă (înainte de a o publica pe server). Puteți economisi câțiva pași salvând, de la bun început, noua imagine în directorul respectiv.

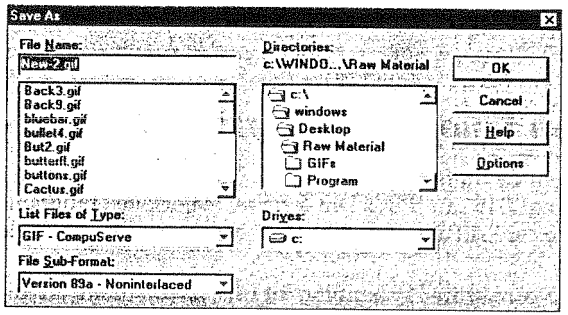


FIGURA 13.10.
Salvarea unui fișier

Opțiunile GIF Interlacing și GIF Transparency

Când salvați un fișier GIF, aveți posibilitatea să îl salvați ca fișier GIF întrețesut sau să îi configurați parametrii de transparență. (Vedeți „Întrețeserea" și „Transparența", mai devreme în această oră.) Rețineți că aceste opțiuni sunt disponibile numai după ce ați utilizat lista derulantă List Files of Type din caseta de dialog Save As pentru a preciza că tipul fișierului este GIF.

Pentru a salva un fișier în format GIF întrețesut, derulați lista File Sub-Format din caseta de dialog Save As (vezi figura 13.10) și alegeți Version 89a-Interlaced.

Opțiunile legate de transparență sunt disponibile numai dacă, în lista File Sub-Format (din caseta de dialog Save As), ați ales Version 89a (Interlaced sau Noninterlaced). Formatul GIF 87a nu oferă suport pentru transparență.

Pentru a stabili opțiunile de transparență, executați clic pe butonul Options din caseta de dialog Save As. Se va deschide caseta de dialog GIF Transperency Options, ilustrată în figura 13.11. Opțiunile existente sunt:

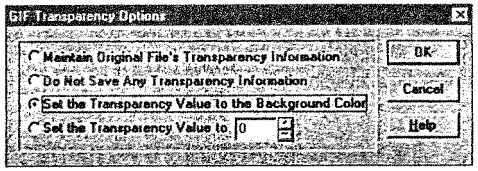
Maintain Original File's Transparency Information – Utilizați această opțiune pentru a păstra configurarea transparenței unei imagini pe care nu ați creat-o dumnevoastră.

Do Not Save Any Transparency Information – Face ca nici o culoare să nu fie transparentă; toate sunt vizibile.

Set the Transparency Value to the Background Color – Determină în mod automat culoarea de fundal și o stabilește ca fiind transparentă, astfel încât fundalul imaginii să nu fie vizibil. Folosiți această opțiune pentru a înlătura fundalul din cadrul imaginilor.

Dacă intenționați să faceți ca fundalul să fie transparent, nu desenați niciodată cu culoarea de fundal. Zonele care au aceeași culoare cu fundalul vor fi, la rândul lor, transparente. (Puteți, desigur, să faceți ca anumite părți ale imaginii să fie transparente pentru a obține un anumit efect.)

FIGURA 13.11.
Configurarea opțiunilor din caseta de dialog GIF Transparency Options



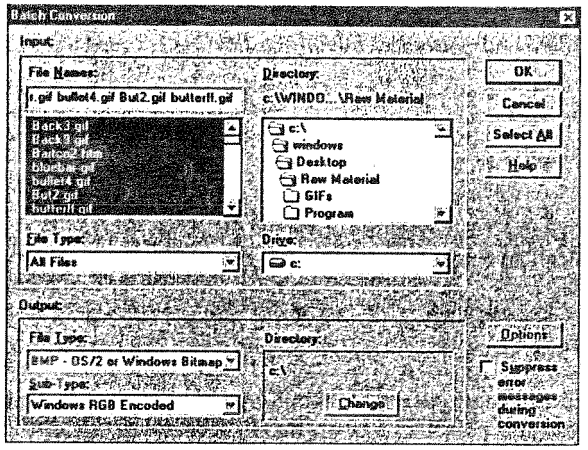
Convertirea fișierelor în format GIF sau JPEG

Câteodată dispuneți de un fișier grafic pe care doriți să-l folosiți și se întâmplă ca acesta să nu fie în format GIF sau JPEG. Din fericire, majoritatea programelor de editare a imaginilor (printre care și Paint Shop Pro) pot converti multe tipuri de fișiere în format GIF sau JPEG.

Dacă optați pentru convertirea imaginilor, nu uitați că de multe ori imaginile nu scapă nevătămate în urma acestui proces. S-ar putea ca, în urma transformării, imaginile să necesite redimensionare, decupare sau alte operațiuni de aranjare. De asemenea, ați putea dori ca înainte de a prelua fișierul în Composer, să configurați parametrii de transparență și alte opțiuni. În astfel de cazuri, este ideal să folosiți programul dumneavoastră de editare a imaginilor atât pentru convertirea formatului, cât și pentru editarea fișierului grafic și, abia după aceea, să inserați în Composer imaginea finalizată.

- Pentru a converti, în Paint Shop Pro, un fișier în format GIF sau JPEG, deschideți fișierul pentru editare alegând File, Open. Editați fișierul după bunul plac, apoi alegeți File, Save As pentru a deschide caseta de dialog Save As. (Nu folosiți butonul Save din bara cu instrumente sau opțiunea Save din meniul File. Procedând astfel, fișierul va fi salvat în formatul său original.) În caseta de dialog Save As, alegeți noul tip al fișierului din lista List Files of Type.
- Pentru a converti mai multe fișiere, alegeți File, Batch Conversion pentru a deschide caseta de dialog Batch Conversion (vezi figura 13.12). Întâi selectați în secțiunea Input a casetei de dialog fișierele care trebuie convertite, apoi precizați în secțiunea Output noul tip de fișier și celelalte caracteristici. După ce executați clic pe OK, programul va începe transformarea fișierelor respective.

FIGURA 13.12.
Convertirea fișierelor



Rezumat

După cum veți vedea în ora următoare, introducerea imaginilor în pagină este destul de simplă. Aproape toate problemele care apar sunt cauzate de neregulile legate de fișier: tip necorespunzător, dimensiune necorespunzătoare ș.a.m.d. Dar de acum sunteți scutit de astfel de probleme, de vreme ce știți regulile care trebuie respectate.

Atelier

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Care dintre imaginile următoare este cea mai potrivită pentru a fi folosită ca imagine inline într-o pagină Web?
   a. imagine GIF de 120 KB;
   b. imagine JPEG de 15 KB;
   c. imagine GIF de 15 KB;
   d. imagine JPEG cu 16 milioane de culori.
2. Pentru ca imaginile dumneavoastră să pară că se materializează mai repede, trebuie să le salvați în formatul
   a. JPEG;
   b. pe 16 biți;
   c. interfațat;
   d. întrețesut.

3. Majoritatea utilizatorilor de Internet folosesc browsere care pot afișa imaginile inline în format GIF și JPEG. Adevărat sau fals?

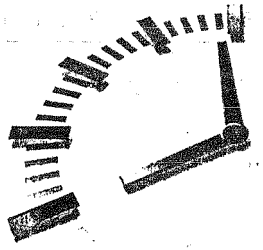
Răspunsuri

1. (c). Și celelalte variante pot fi utilizate ca imagini inline, însă este mai bine să fie folosite ca imagini externe (vezi Ora 15).
2. (d).
3. Adevărat. Majoritatea vizitatorilor folosesc versiuni recente ale programelor Netscape Navigator sau Internet Explorer, care oferă suport atât pentru formatul GIF, cât și pentru JPEG.

Activitate

Începeți să gândiți în imagini pentru a stabili dacă pagina dumneavoastră are nevoie de imagini și care ar fi acelea. După ce ați stabilit acest lucru, gândiți-vă pe care le puteți prelua din altă parte și pe care trebuie să le creați.

ORA 14



Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal

Imaginile sunt ca sarea: adăugați câte trebuie și unde trebuie, și pagina dumneavoastră Web devine delicioasă – dacă adăugați prea multe, vizitatorii „o vor zbughi" de pe Internet să caute o sticlă de apă minerală.

În această oră nu veți învăța numai să inserați în pagină imagini (și imaginea de fundal) și să le controlați aspectul, ci și să le utilizați pentru a obține efecte optime.
La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum se inserează imagini într-o pagină Web?
- Cum se controlează alinierea, spațierea și dimensiunea imaginilor?
- Cum se creează „variante" ale imaginilor pentru cei al căror browser nu poate afișa imagini?
- Cum se transformă o imagine într-o legătură?
- Cum se inserează imaginea de fundal?
- Cum se creează marcaje de listă originale și rigle orizontale hazlii, asemănătoare celor din paginile realizate cu Page Wizard (în Ora 3, „Crearea unei pagini Web «la minut»")?

Inserarea unei imagini GIF sau JPEG în Composer

Înainte de a trece la inserarea fișierului grafic în pagină, trebuie să îl pregătiți conform celor discutate în Ora 13, „Obținerea (sau crearea) imaginilor pentru pagina Web".

Ideal este ca fișierele grafice să fie stocate în același director cu fișierul HTML corespunzător paginii în care apar. Dacă imaginile se află în altă parte, Composer le poate copia automat în același director. (Vezi secțiunea „Păstrarea paginilor și a imaginilor laolaltă", care urmează în această oră.)

În limbajul creatorilor de pagini Web, „picture" (fotografie), „graphic" (element grafic) și „image" (imagine) înseamnă același lucru.

De făcut: Inserați o imagine

După ce ați pregătit imaginile, inserați-le procedând astfel:

1. Poziționați cursorul de editare în locul în care doriți să inserați imaginea.
2. Executați clic pe butonul Insert Image din bara cu instrumente sau alegeți Insert, Image. Se va deschide secțiunea Image a casetei de dialog Image Properties, prezentată în figura 14.1.

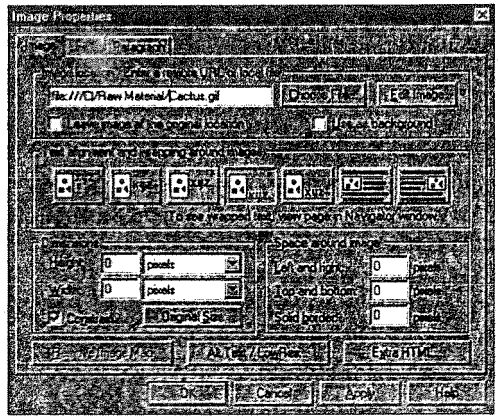


FIGURA 14.1.
Caseta de dialog Image Properties

3. Introduceți în câmpul Image Location calea și denumirea fișierului care conține imaginea sau executați clic pe butonul Choose File pentru a răsfoi după el.
4. Executați clic pe OK. Imaginea va apărea în pagină fără nici o reprezentare alternativă, având valorile prestabilite pentru parametrii Text alignment, Dimensions și Space around image.

Pentru a modifica acești parametri vedeți secțiunea următoare „Formatarea imaginii", iar pentru a crea reprezentări alternative vedeți secțiunea intitulată „Crearea variantelor pentru imagini".

Formatarea imaginii

Puteți schimba modul de afișare și tratare a unei imagini inline tot din secțiunea Image a casetei de dialog Image Properties. Aceste modificări se pot face la inserarea imaginii (vezi secțiunea anterioară) sau ulterior, accesând secțiunea Image a casetei de dialog în unul dintre următoarele moduri:

- executați dublu clic pe imagine;
- executați clic-dreapta deasupra imaginii și alegeți Image Properties.

Modificarea alinierii

Prin intermediul șirului de butoane situate sub eticheta Text alignment în secțiunea Image a casetei de dialog Image Properties, puteți stabili poziția imaginii față de textul adiacent. Textul poate fi poziționat în dreapta imaginii în cinci moduri diferite, iar paragrafele din jurul imaginii pot fi direcționate în stânga sau în dreapta imaginii.

Pentru a stabili modul de aliniere, executați clic pe unul dintre cele șapte butoane.

Opțiunile (în ordinea butoanelor, de la stânga spre dreapta) sunt următoarele:

- Prima linie de text trece în dreapta imaginii, iar textul rămas începe dedesubtul ei. Partea de sus a primei linii de text este la același nivel cu marginea de sus a imaginii (vezi figura 14.2).
- Prima linie de text trece în dreapta imaginii, iar textul rămas începe dedesubtul ei. Centrul pe orizontală al primei linii de text este aliniat la mijlocul imaginii.
- Prima linie de text trece în dreapta imaginii, iar textul rămas începe dedesubtul ei. Prima linie de text este plasată deasupra liniei orizontale care trece prin mijlocul imaginii (vezi figura 14.3).

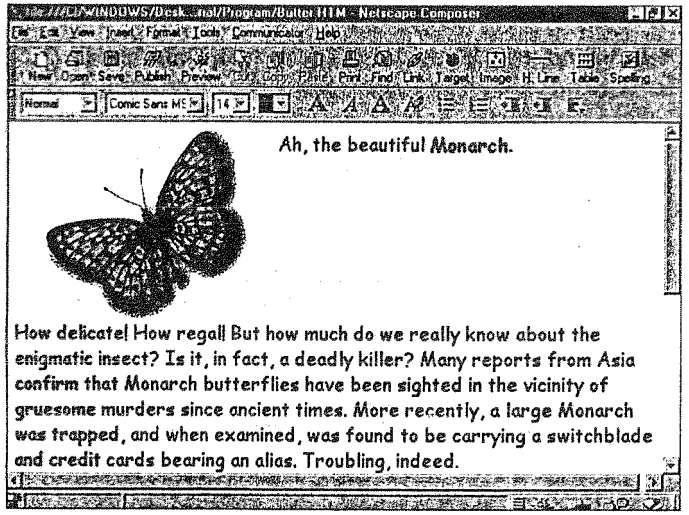


FIGURA 14.2.
Imagine aliniată cu primul buton din stânga

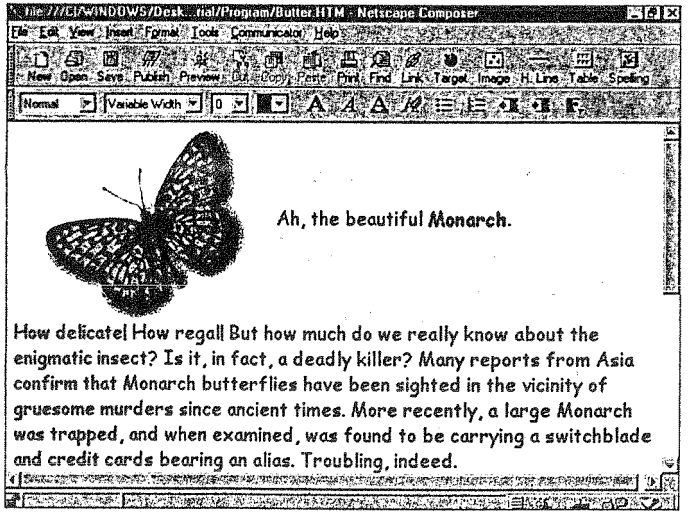


FIGURA 14.3.
Imagine aliniată cu al treilea buton din stânga

- Prima linie de text trece în dreapta imaginii, iar textul rămas începe dedesubtul ei. Prima linie de text este aliniată față de partea de jos a imaginii, literele care coboară sub linia de bază (p, q etc.) depășind marginea inferioară a imaginii.
- Prima linie de text trece în dreapta imaginii, iar textul rămas începe dedesubtul ei. Prima linie de text (inclusiv literele care coboară sub linia de bază) se situează în întregime deasupra marginii inferioare a imaginii.

Dacă alegeți unul dintre cele două butoane pentru direcționarea textului în lateral, pentru a vedea rezultatul, trebuie să vizualizați pagina cu un browser. Aceasta deoarece, în Composer, textul din jurul imaginii nu este afișat în mod corespunzător.

- Textul înfășoară latura dreaptă a imaginii. Prima linie de text apare deasupra imaginii.
- Textul înfășoară latura stângă a imaginii. Prima linie de text apare deasupra imaginii (vezi figura 14.4).

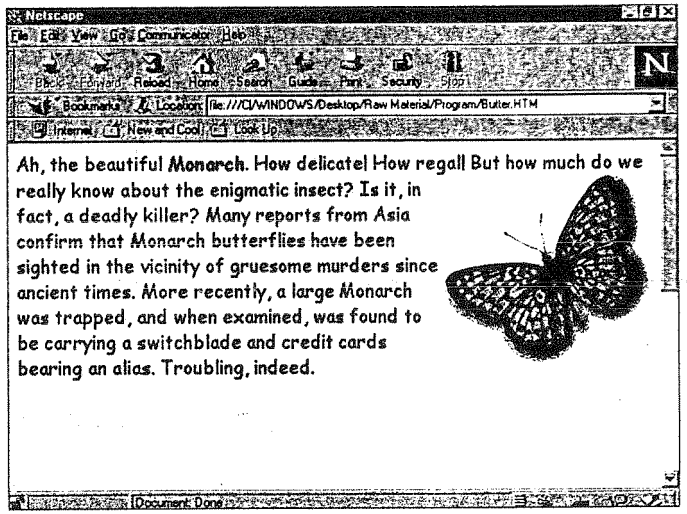


FIGURA 14.4.
Imagine aliniată cu ultimul buton din dreapta

Modificarea dimensiunilor imaginii

Ca o regulă, imaginea trebuie dimensionată corespunzător înainte de a o insera. Veți obține rezultate mai bune dacă dimensionați imaginea în aplicația cu care ați creat-o sau într-un program de editare a imaginilor, decât dacă faceți acest lucru în Composer (vezi Ora 13). Imaginile scanate vor arăta cel mai bine dacă le stabiliți dimensiunea în programul de scanare, înaintea scanării propriu-zise. Chiar și după scanare, este mai bine să redimensionați imaginea în programul de scanare decât în Composer.

Aceasta deoarece, în realitate, Composer nu schimbă dimensiunile imaginii, ci aplică etichete pe care browserele compatibile cu extensiile Netscape să le interpreteze și să scaleze imaginea când o afișează. Un browser nu știe să scaleze o imagine așa cum o face un program de editare a imaginilor, iar probabilitatea de apariție a unor „zgârieturi" în imaginea scalată este mare.

Cu toate acestea, adevăratul motiv pentru care nu este indicată utilizarea parametrilor din zona Dimensions (din secțiunea Image a casetei de dialog Image Properties) este că scalarea se bazează pe o extensie Netscape. Dacă totuși veți utiliza parametrii respectivi, imaginea va apărea cu dimensiunile originale în browserele grafice care nu recunosc extensiile Netscape. În schimb, dacă scalați imaginea într-un program de editare a imaginilor și nu utilizați parametrii din zona Dimensions, imaginea va apărea corespunzător în toate browserele grafice.

Dacă vă hotărâți să modificați dimensiunile imaginii în Composer, stabiliți înălțimea (Height) și lățimea (Width) imaginii în caseta de dialog Image Properties. Aveți posibilitatea să le exprimați în pixeli sau sub forma unui procent din mărimea ferestrei. În mod prestabilit, când deschideți pentru prima dată caseta de dialog, dimensiunile prezentate sunt dimensiunile originale ale imaginii (exprimate în pixeli).

Puteți reveni oricând la dimensiunile originale ale imaginii executând clic pe butonul Original Size.

Nerespectând proporția dintre înălțime și lățime când modificați dimensiunile, s-ar putea să deformați imaginea pe orizontală sau pe verticală. Pentru a evita acest lucru, bifați caseta de validare Constrain, iar Composer va păstra factorul de proporționalitate inițial.

Modificarea spațierii și adăugarea chenarului

În zona Space Around Image din secțiunea Image (a casetei de dialog Image Properties, desigur), puteți mări spațiul din jurul imaginii, numai pe lateral sau numai sus și jos. Mai puteți să încadrați imaginea într-un chenar negru și să stabiliți grosimea acestuia (în pixeli).

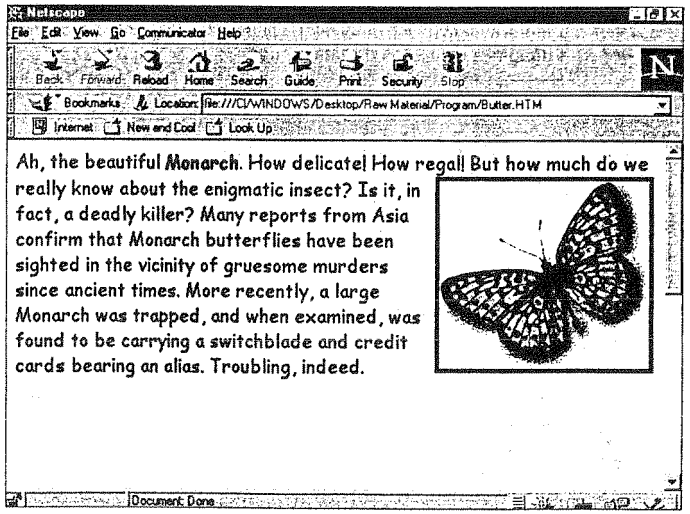


FIGURA 14.5.
Pagina ilustrată în figura 14.4, având acum în jur un spațiu suplimentar (30 de pixeli în stânga și în dreapta) și un chenar de 4 pixeli

Se poate observa că există un spațiu rezonabil în jurul imaginii chiar și atunci când parametrii respectivi au valorile prestabilite: 0 pentru spațiu și 0 pentru chenar (fără chenar). Aruncați o privire la figura 14.4. Imaginea din figura respectivă folosește valo-

rile prestabilite ale parametrilor respectivi și nu este înghesuită de text. Pentru a modifica spațierea și chenarul, procedați astfel:

- Pentru a modifica spațiul care există între imagine și text în stânga și în dreapta acesteia, precizați un număr de pixeli în câmpul Left and Right.
- Pentru a modifica spațiul care există între imagine și text deasupra și dedesubtul acesteia, precizați un număr de pixeli în câmpul Top and Bottom.
- Pentru a adăuga un chenar în jurul imaginii (vezi figura 14.5), precizați în câmpul Solid Border un număr de pixeli care să corespundă grosimii chenarului.

Păstrarea paginilor și a imaginilor laolaltă

Pentru a realiza acest lucru, bifați caseta de validare Keep Images with Page din subcategoria Publishing a categoriei Composer din caseta de dialog Preferences.

Dacă procedați astfel, imaginile pe care le inserați în Composer sunt copiate automat în directorul în care se află fișierul HTML. În același timp este reformulată calea către fișier pentru a corespunde noii amplasări a acestuia. Când publicați pagina utilizând butonul de publicare (vezi Ora 21, „Publicarea paginii"), Composer va încărca automat fișierele grafice în directorul de pe server unde este publicat fișierul HTML. Aceasta este o caracteristică utilă, care vă ajută să păstrați laolaltă fișierele HTML și imaginile din ele.

Să presupunem că ați bifat caseta de validare Keep Images with Page, dar nu vreți ca imaginea pe care o inserați la un moment dat să fie copiată în directorul unde se află fișierul HTML. Pentru aceasta, bifați caseta de validare Leave image at the original location din secțiunea Image. Ca urmare, imaginea nu va fi copiată.

Când doriți să folosiți, într-o pagină, aceeași imagine de mai multe ori, nu aveți nevoie de mai multe copii ale imaginii. Dacă pe server există o copie a fișierului respectiv, puteți insera imaginea respectivă de câte ori doriți.

Crearea variantelor pentru imagini

Puteți ajuta browserele să coopereze cu imaginile dumneavoastră prin intermediul a două opțiuni speciale: textul alternativ și versiunile cu rezoluție scăzută. Aceste opțiuni se configurează în caseta de dialog Alternate Image Properties (vezi figura 14.6), care se deschide executând clic pe butonul Alt.Text/LowRes din secțiunea Image a casetei de dialog Image Properties.

Pentru a aplica una dintre opțiuni, completați câmpul corespunzător (puteți utiliza ambele opțiuni).

Dacă introduceți în câmpul Alternate text un șir de caractere vid – două perechi de ghilimele alăturate (" "), browserele text-only nu vor afișa nici text alternativ, nici un înlocuitor al imaginii, ignorând imaginea cu desăvârșire.

În câmpul Alternate text puteți introduce textul care doriți să apară în locul imaginii, când browserul folosit nu oferă suport pentru imagini. Încercați să-l formulați astfel încât să exprime ideea comunicată de către imagine. Dacă nu furnizați un text alternativ, multe dintre browserele care oferă suport pentru textul alternativ vor afișa un

înlocuitor al imaginii, ceva de genul "<image>". În astfel de browsere, textul alternativ oferă niște informații și arată mai bine, în același timp.

În câmpul Low resolution, introduceți calea și denumirea fișierului corespunzător versiunii cu rezoluție scăzută. (Pentru a răsfoi după fișier, puteți executa clic pe butonul Choose File.)

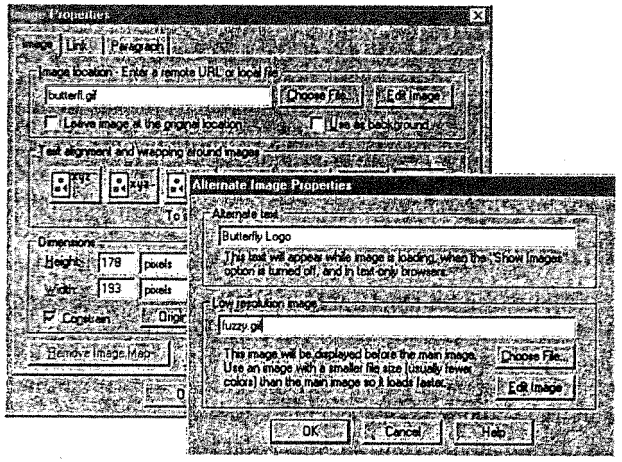


FIGURA 14.6. *Caseta de dialog Alternate Image Properties*

Editarea imaginilor

Butonul Edit Image din secțiunea Image a casetei de dialog Image Properties deschide programul de editare a imaginilor definit în categoria Composer din caseta de dialog Preferences (vezi figura 14.7).

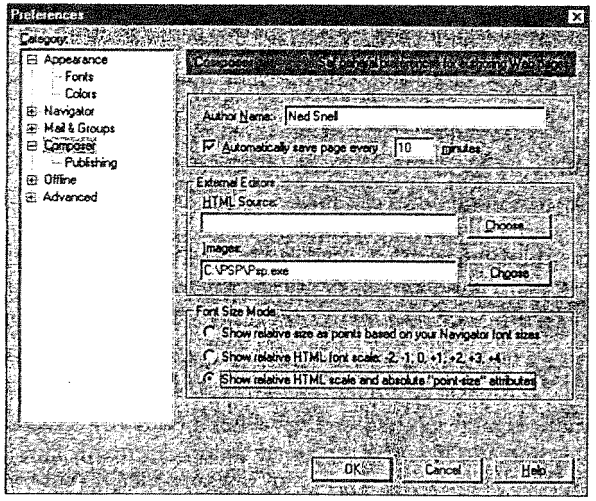


FIGURA 14.7. *Definirea unui program de editare a imaginilor*

Acolo puteți introduce calea și denumirea fișierului corespunzătoare programului de editare pe care doriți să-l utilizați. Figura 14.7 prezintă calea și denumirea fișierului

corespunzătoare programului Paint Shop Pro, așa cum a fost instalat de pe CD-ROM. Cu această configurație, puteți edita în Paint Shop Pro o imagine aflată în pagina din Composer procedând astfel: deschideți caseta de dialog Image Properties corespunzătoare imaginii și executați clic pe butonul Edit Image.

Ștergerea imaginilor

Pentru a șterge o imagine, executați clic pe ea pentru a o evidenția, apoi apăsați tasta Delete sau executați clic pe butonul Cut din bara cu instrumente. Rețineți că ștergând imaginea, o îndepărtați numai din pagina Web, nu ștergeți și fișierul care o conține. Acesta rămâne pe hard-disc și îl puteți folosi altădată.

Mutarea imaginilor

Pentru a muta o imagine (sau un alt element al paginii) dintr-un loc în altul, puteți să o ștergeți din locul respectiv și să o inserați altundeva. De asemenea, o mai puteți muta prin tragere și plasare cu mouse-ul: plasați indicatorul mouse-ului deasupra imaginii (lângă indicator va apărea o mână), executați clic și țineți apăsat butonul mouse-ului, trageți imaginea în noua poziție și eliberați butonul mouse-ului.

Rețineți că dacă mutați imaginea prin tragere și plasare, nu aveți precizie în poziționarea ei pe pagină; rămân valabile aceleași limitări privind poziționarea imaginii. Puteți, de exemplu, să mutați o imagine care precede un bloc de text într-o poziție situată după elementul de pagină respectiv.

Inserarea imaginilor în celulele unui tabel

Inserarea unei imagini în celula unui tabel (vezi Ora 8, „Organizarea textului folosind tabele și rigle orizontale") este similară inserării imaginii în pagină. Singura diferență este că întâi trebuie să executați clic în celula respectivă pentru a poziționa acolo cursorul de editare. Apoi puteți să executați clic pe butonul Insert Image din bara cu instrumente Composition și să folosiți caseta de dialog Image Properties pentru a selecta și formata fișierul GIF sau JPEG.

Dacă imaginea este mai mare decât celula în care ați inserat-o, celula se extinde (la fel, linia și coloana din care face parte) pentru a putea găzdui imaginea. Dacă imaginea nu umple în întregime celula, mai puteți să adăugați niște text și să îl poziționați față de imagine prin intermediul parametrilor din caseta de dialog Image Properties.

Crearea unor marcaje și rigle originale

Probabil că în paginile create cu Netscape Page Wizard (vezi Ora 3, „Crearea unei pagini Web «la minut»") sau în alte pagini încărcate cu diferite elemente, ați văzut marcaje și linii orizontale grafice, multicolore (vezi figura 14.8). Acestea nu sunt marcaje și linii reale, ca acelea create cu proprietatea Unnumbered List sau cu butonul Insert Orizontal Line, ci imagini inline care *seamănă* cu marcajele sau cu liniile.

Imaginile tip linie, denumite uneori *bare*, se inserează, simplu, între paragrafe. Marcajele sunt inserate înaintea liniilor de text individuale, care folosesc un alt stil de paragraf decât List. (Dacă folosiți stilul List, alături de marcajele dumneavoastră grozave, veți avea și marcajele sau numerele provenite de la stilul List. Sîc!) Pentru a obține rezultate optime când inserați o imagine pe post de marcaj, lângă o linie de text, alegeți al doilea buton din stânga de sub eticheta Text alignment din secțiunea Image a casetei de dialog Image Properties.

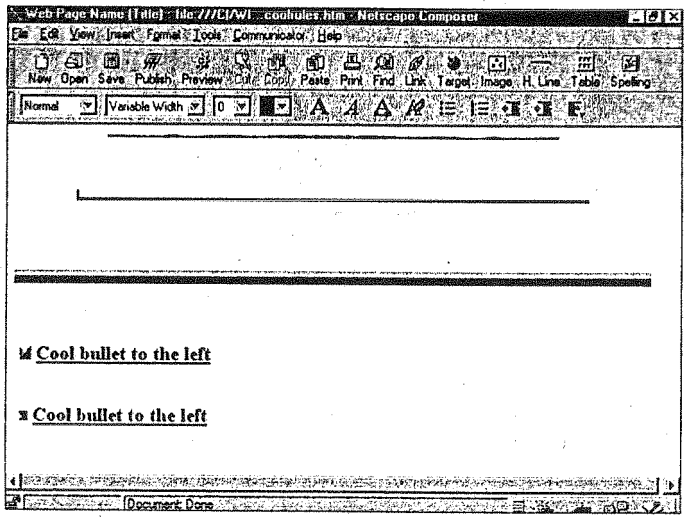


FIGURA 14.8.
Marcaje și rigle originale

Pe CD-ROM-ul atașat cărții veți găsi o frumoasă colecție de imagini GIF pentru marcaje și rigle originale. Vezi Anexa D, „Ce conține CD-ROM-ul?".

Utilizarea unei imagini ca legătură

După cum ați învățat în Ora 9, „Legăturile", fiecare legătură are două componente: sursa legăturii (pe care o vede și execută clic vizitatorul) și URL-ul (sau calea locală și denumirea fișierului) accesat de Navigator când se execută clic pe sursa legăturii. Transformarea unei imagini în legătură constă în atașarea URL-ului de imagine.

De făcut

De făcut: Transformați o imagine în legătură

Când transformați o imagine în legătură, practic, folosiți imaginea ca sursă a legăturii (în locul textului). Pentru aceasta:

1. Inserați imaginea în pagină (conform descrierii din secțiunea „Inserarea unei imagini GIF sau JPEG în Composer") și formatați-o după dorință.
2. Executați clic-dreapta deasupra imaginii și alegeți Create Link Using Selected din meniul contextual. (Alternativ, puteți să executați dublu clic pe imagine pentru a deschide caseta de dialog Image Properties, apoi să alegeți eticheta secțiunii Link.) Se va deschide secțiunea Link a casetei de dialog Image Properties (vezi

figura 14.9), având în câmpul Link Source denumirea fișierului care conține imaginea.

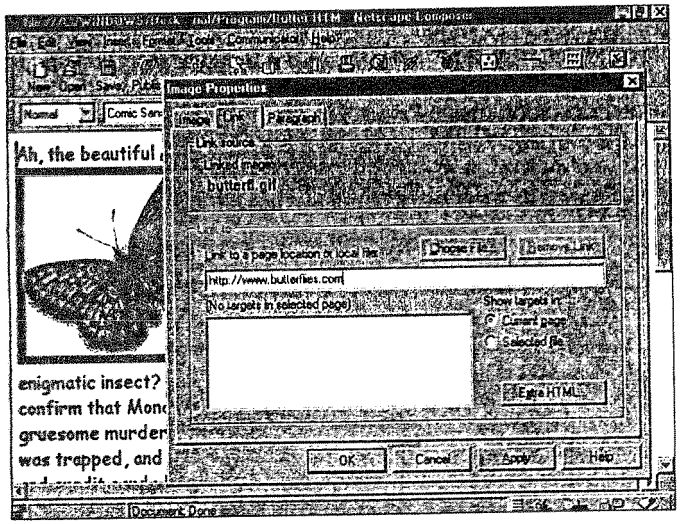


FIGURA 14.9.
Secțiunea Link a casetei de dialog Image Properties, având o imagine ca sursă a legăturii

3. Introduceți în câmpul Link to a page location or local file, URL-ul, calea locală sau denumirea țintei, respectând indicațiile din Ora 10, „Crearea legăturilor".

Inserarea imaginii de fundal

În locul culorii de fundal, puteți folosi o *imagine repetată* (tiled image), un fișier grafic (GIF sau JPEG) repetat pe întregul fundal.

Când imaginea respectivă a fost construită astfel încât să se potrivească exact cu copiile ei în toate cele patru colțuri, alăturarea generează efectul unei „texturi" continue, ca și cum fundalul ar fi acoperit de o imagine enormă (vezi figura 14.10). Din fericire, efectul este creat cu ajutorul unei imagini minuscule; accesarea unui fișier grafic suficient de mare pentru a acoperi pagina, ar sufoca majoritatea conexiunilor Internet.

Pe CD-ROM-ul atașat cărții veți găsi o frumoasă colecție de imagini pentru texturi de fundal (vezi Anexa D).

În locul texturii de fundal, puteți alege pentru repetare și o imagine care nu se îmbină perfect cu copiile ei. Utilizând această tehnică, puteți crea efecte de fundal simpatice, asemănătoare celui din figura 14.11.

În fine, puteți utiliza drept fundal o singură imagine, care este suficient de mare pentru a acoperi întregul fundal al paginii (și care nu necesită repetare). Dar acest lucru nu este recomandabil, de vreme ce o imagine atât de mare necesită un timp îndelungat pentru descărcare. Mulți vizitatori ar trece la o altă pagină înainte ca fundalul paginii dumneavoastră să fi apărut.

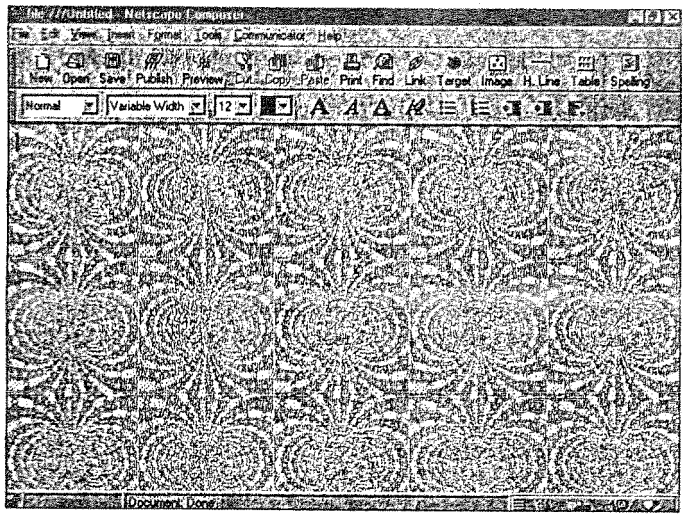


FIGURA 14.10.
O textură de fundal obținută prin repetarea unei imagini

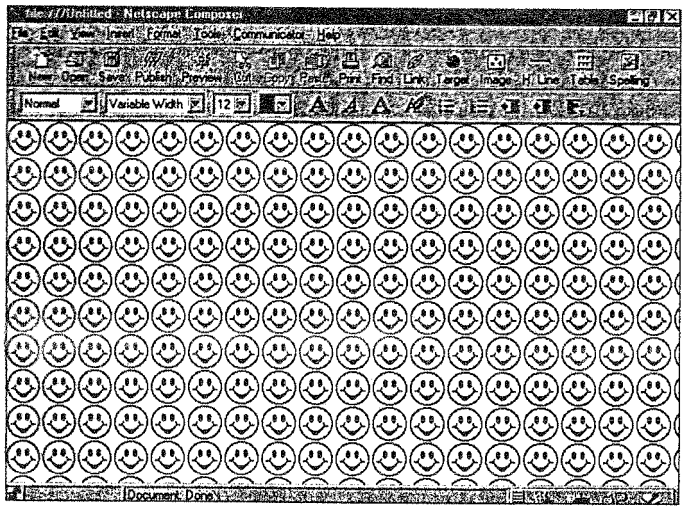


FIGURA 14.11.
Un fundal simpatic, obținut prin repetarea unei imagini

Fiți atent cu fundalurile. Dacă nu le alegeți cu grijă, textul devine ilizibil sau, într-un caz „mai fericit", obositor pentru ochi.
Pentru a crea un contrast între text și fundal, folosiți culori de text personalizate (vezi Ora 5, „Stabilirea titlului, a culorilor și a altor proprietăți ale paginii"). Folosiți culori deschise în cazul fundalurilor închise și culori închise pentru fundaluri deschise.
Chiar și cu aceste măsuri de precauție, un fundal format dintr-o imagine repetată este de obicei prea mult când apare într-o pagină cu mult text. Un mod de a evita această problemă este să folosiți pe prima pagină un fundal simpatic, format din imagini alăturate, iar pagina să conțină un text scurt sau emblema dumneavoastră. În paginile următoare, care conțin mult text, veți trece la un fundal monocolor sau îl veți elimina.

De făcut: Inserați o imagine de fundal

1. Deschideți caseta de dialog Page Properties alegând Format, Page Colors and Properties.
2. Executați clic pe eticheta secțiunii Colors and Background.
3. În zona Background Image, bifați caseta de validare din stânga câmpului Use Image.
4. Tastați calea și denumirea fișierului care conține imaginea ce va fi repetată sau executați clic pe butonul Choose File pentru a răsfoi după el.

Observați că apare o casetă de validare Leave image at original location. Această casetă de validare are efect identic cu al celei din secțiunea Image a casetei de dialog Image Properties – împiedică programul Composer să copieze automat imaginea de fundal în directorul unde este stocat fișierul HTML. Aceasta în cazul în care parametrii din caseta de dialog Preferences sunt configurați pentru a păstra imaginile și fișierele HTML laolaltă.

Rezumat

În prăjitura care este pagina Web, imaginile sunt bucățelele de ciocolată. Și, după cum știm cu toții, cea mai bună prăjitură este cea care conține exact atâta ciocolată câtă trebuie – prea multe bucățele de ciocolată o pun pe același nivel cu una care nu conține ciocolată deloc. (Înlocuiți analogia cu mâncarea dumneavoastră preferată: blat de pizza – cașcaval, unt de arahide – jeleu, RAM – viteza procesorului, longevitate – distracție etc.)

Trebuie să vă întrebați nu numai dacă aveți nevoie de imagini sau câte să folosiți, ci și *de ce* să le folosiți. Imaginile folosite aduc ceva util în pagină – ca fotografia autorului sau a subiectului, ori ca imaginile produselor sau ale locurilor descrise – sau sunt numai pentru decor?

O imagine sau două, adăugate de dragul stilului, merită osteneala, însă numai dacă reușesc să îmbunătățească impresia artistică. Dacă imaginea folosită pare aruncată acolo mai mult pentru a avea o imagine, renunțați la ea. Decorați-vă pagina utilizând o formatare îngrijită a textului, frumusețea naturală a unei bune organizări și un text atent elaborat.

Atelier

Î&R

Î **Cu siguranță ești pesimist în privința imaginilor. Dar eu am văzut o mulțime de imagini în cele mai grozave pagini, care au câștigat și premii. Nu exagerezi puțin în ceea ce le privește?**

R Probabil. Totuși, sunt de acord că există situri nemaipomenite, cu un conținut grafic extraordinar. Dar pentru fiecare sit câștigător de premii, există o sută de situri care exagerează cu imaginile fără rost sau estompează textul folosind texturi de fundal nepotrivite. Cei care au câștigat premii și-au folosit imaginile în mod inteligent și cu un anumit scop. Nu vreau să vă descurajez ca să nu mai folosiți imagini. Vreau numai să vă puneți întrebările potrivite înainte de a arunca o imagine veche în pagina dumneavoastră. Puteți fi sigur că aceia care câștigă premii o fac.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Când utilizați imagini, cum vă puteți asigura că aceia care nu le pot vedea (și cei care au dezactivat descărcarea imaginilor în browserul lor) pot înțelege pagina?
   a. Nu se poate. Ghinionul lor.
   b. Folosesc numai imagini JPEG.
   c. Furnizez text „alternativ" descriptiv pentru fiecare imagine.
   d. Nici una dintre variantele anterioare.
2. Cel mai indicat loc pentru scalarea unei imagini (modificarea dimensiunilor ei) este:
   a. Composer (sau un alt program de editare a paginilor Web).
   b. Un program de editare a imaginilor, cum este Paint Shop Pro.
   c. Miami.
   d. Bucătăria.
3. Majoritatea browserelor pot afișa imaginile de fundal, dar nu toate. Adevărat sau fals?

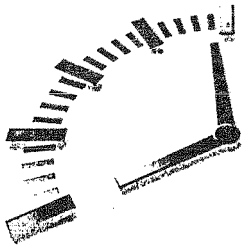
Răspunsuri

1. (c).
2. (b).
3. Adevărat.

Activitate

Deoarece acum știți să inserați imagini, gândiți-vă mai mult la *ceea ce* doriți să prezentați. Treceți prin vechile fotografii de familie – există vreuna care ar trebui scanată sau pe care să o aveți scanată pentru pagina dumneavoastră de bază? Priviți în jur – vedeți ceva ce ați fotografia pentru pagina dumneavoastră?

ORA 15



Stilizarea paginilor cu elemente audio și video

Probabil că vă așteptați ca utilizarea sunetului și a secvențelor video să fie printre cele mai dificile aspecte întâlnite în crearea de pagini Web. În realitate, includerea unui element multimedia în pagină constă în inserarea unei simple legături către fișierul care conține elementul respectiv. Deci, dacă știți să creați o legătură, știți să includeți elemente multimedia în pagină (vezi Partea a III-a, „Referirea resurselor").

Nu vă rămâne altceva de făcut decât să creați legătura și să plasați pe un server pagina împreună cu fișierul multimedia referit. După ce faceți acest lucru, redarea fișierului multimedia ține de vizitator. Vizitatorul va afla conținutul fișierului multimedia numai dacă tipul fișierului referit poate fi redat sau afișat de browserul său ori de un program auxiliar. Oricum, nu îl puteți ajuta decât încercând să folosiți tipuri de fișiere cât mai cunoscute.

Totuși, asta nu înseamnă că nu aveți nimic de învățat despre adăugarea elementelor externe în paginile Web. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum funcționează „elementele externe" și la ce pot fi folosite?
- Care sunt cele mai întâlnite tipuri de fișiere utilizate ca elemente externe?
- Cum se alege tipul fișierului extern astfel încât să poată fi accesat pe Web de un public cât mai larg sau numai de un anumit public?
- Cum se inserează în documentul Web legături către elemente externe?
- Cum trebuie prezentate legăturile către elemente externe, astfel încât vizitatorii să le găsească atractive și funcționale?

Elementele externe

Elementele externe nu sunt afișate sau redate în mod automat, atunci când pagina Web este accesată de către un vizitator. Ele sunt descărcate (pe calculatorul vizitatorului) și afișate sau redate numai după ce vizitatorul accesează legătura.

TERMEN NOU **Element extern.** Fișier referit printr-o legătură din pagina Web și care poate conține o imagine, o secvență video, un clip audio, un document etc.

De multe ori, nu browserul afișează sau redă fișierul referit. Acest lucru este făcut în locul lui de către o aplicație ajutătoare (sau de un modul anexat, în cazul programului Navigator). Există browsere care oferă suport nativ pentru astfel de tipuri de fișiere, dar când fișierul este indicat ca element extern, este ca și cum ar fi utilizată o aplicație ajutătoare.

De exemplu, Navigator oferă suport nativ pentru fișiere grafice de tip JPEG; știe să le manipuleze atât ca elemente interne (imagini inline), cât și ca elemente externe. Când o imagine JPEG este indicată ca fișier extern, ea nu face parte din pagină și Navigator nu știe unde să o pună. Astfel, în ciuda capacității sale de a afișa imagini inline de tip JPEG, Navigator deschide o nouă fereastră pentru a prezenta imaginea JPEG accesată ca fișier extern (vezi figura 15.1).

Ce se întâmplă însă, dacă browserul vizitatorului nu dispune de suport nativ și nici de o aplicație ajutătoare pentru un asemenea tip de fișier? Când vizitatorul execută clic pe legătură, browserul descarcă fișierul și îl salvează pe hard disc, iar vizitatorul poate instala, mai târziu, o aplicație care să redea fișierul off-line. Deoarece fișierele care nu pot fi redate sunt descărcate și salvate, chiar și browserele text-only pot captura de pe Web fișierele externe, pentru a fi redate ulterior cu o aplicație corespunzătoare sau pe un sistem care dispune de suportul necesar.

Tipuri de elemente externe

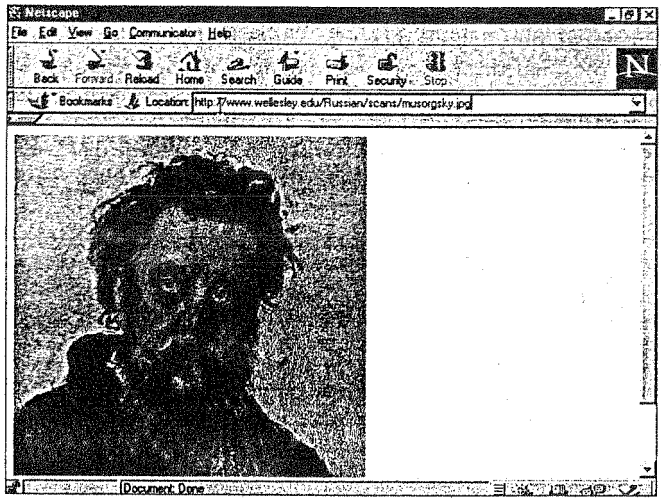


FIGURA 15.1.
Vizualizarea unui fișier JPEG extern cu Navigator

Utilizând tehnicile de includere a elementele externe, puteți crea legături către orice tip de fișier, începând de la clipuri video și audio, până la biblioteci de legare dinamică (`.dll`) folosite de Microsoft Golf.

Îi puteți ajuta pe vizitatori să acceseze tipurile de fișiere pe care le utilizați, incluzând în pagină legături către siturile de unde pot descărca aplicații ajutătoare pentru redarea fișierelor. (Vezi secțiunea „Sugestii pentru o prezentare adecvată", care urmează în această oră.)

Clipurile video și audio ar putea fi redate de către vizitator, însă fișierele `.dll` pentru Microsoft Golf îi sunt inutile (mai puțin pentru programul respectiv). Întrebarea pe care trebuie să și-o pună orice autor de pagini Web nu este „Ce elemente externe aș putea furniza?", ci „Oare ce pot reda sau afișa browserele și aplicațiile ajutătoare folosite la vizualizarea paginii mele?".

Din păcate, există tendința ca fiecare sistem de operare să aibă tipuri proprii de fișiere cu elemente externe sau, cel puțin, să favorizeze anumite tipuri de fișiere. Astfel, anumite tipuri de fișiere sunt redate numai în Windows, altele numai pe Macintosh și așa mai departe. Însă de cele mai multe ori, un anumit tip de fișier poate fi redat pe mai multe sisteme și este favorizat de un singur sistem.

De exemplu, videoclipurile în format Video for Windows (`.avi`) sunt specifice sistemului de operare Windows și necesită un program special pentru a fi redate pe Mac. Când aveți de ales între formate care nu pot fi accesate de toată lumea, aveți trei posibilități:

- Utilizați formatul cu cea mai largă susținere, chiar dacă nu este universal acceptat.
- Alegeți tipul de fișier cel mai agreat de cei cărora le este destinată pagina. De exemplu, artiștii grafici profesioniști tind să utilizeze calculatoare Macintosh. Dacă pagina dumneavoastră și fișierele cu elemente externe țintesc comunitatea respectivă, alegeți tipurile de fișiere care favorizează posesorii de Mac.
- Puneți la dispoziția vizitatorilor mai multe versiuni ale fișierelor cu elemente externe, fiecare versiune cu un format diferit (vezi secțiunea intitulată „Sugestii pentru o prezentare adecvată", care urmează în această oră).

În sfârșit, nu uitați că, de multe ori, cei cu browsere text-only pot accesa elementele externe chiar dacă nu pot vedea imaginile inline. Când browserul nu știe să afișeze sau să redea un fișier extern, îl descarcă și îl salvează pe hard-disc. Acest lucru îi permite vizitatorului respectiv să redea sau să afișeze fișierul respectiv cu ajutorul unei aplicații compatibile sau să copieze fișierul și să îl ducă pe un calculator care este dotat corespunzător pentru a reda sau a afișa fișierul respectiv.

> În cadrul descrierilor diverselor tipuri de elemente externe, este prezentată extensia corespunzătoare fiecărui tip de fișier. Extensia fișierului este deosebit de importantă deoarece ajută browserul să stabilească aplicația ajutătoare (sau modulul intern) necesară redării sau afișării fișierului.
> Dacă publicați un fișier care conține un element extern și nu respectați convenția cu privire la extensii (de exemplu, folosiți extensia .vid pentru un videoclip în format AVI), e aproape sigur că fișierul respectiv nu va putea fi accesat de către vizitatori, cu toate că va fi descărcat pe calculatoarele acestora.

Imaginile

Conform celor prezentate în Ora 13, „Obținerea (sau crearea) imaginilor pentru pagina Web", pentru imaginile inline din paginile Web se folosește cu precădere formatul GIF. În același scop, dar cu o frecvență mai mică, este folosit și formatul JPEG, care permite prezentarea unor imagini mai apropiate de realitate. Deși imaginile GIF și JPEG pot fi folosite ca imagini inline, nu există nici un motiv pentru care să nu le oferiți ca elemente externe. De fapt, există motive care sprijină utilizarea lor ca elemente externe.

Să presupunem că aveți de prezentat o mulțime de imagini – de exemplu, fotografii ale produselor pe care le comercializați, ale angajaților sau ale familiei. Dacă le inserați ca imagini inline, chiar în format GIF, va crește foarte mult timpul necesar transmiterii întregii pagini vizitatorului. Cu cât crește timpul necesar afișării imaginii, cu atât cresc șansele ca vizitatorul să treacă la o altă pagină fără să aprecieze în întregime mesajul

dumneavoastră. Într-o asemenea situație, încercați să folosiți cât mai puține imagini inline și să furnizați celelalte imagini ca elemente externe care să fie accesate prin intermediul unui meniu sau al unor miniaturi (vezi secțiunea „Sugestii pentru o prezentare adecvată", care urmează în această oră).

Furnizarea imaginilor ca elemente externe are și alte avantaje. Când folosiți imagini inline și doriți să evitați construirea unei pagini a cărei afișare să dureze o săptămână, trebuie să compromiteți aspectul imaginilor prin reducerea dimensiunilor acestora și a numărului de culori.

Când imaginile sunt externe, puteți publica imagini cu calitatea dorită de dumneavoastră – chiar și imagini JPEG de calitate fotografică (pe 24 de biți), care ocupă întregul ecran. (Este adevărat că atunci când vizitatorul execută clic pe legătura către o astfel de imagine, s-ar putea să aștepte mult până este afișată. Însă în momentul în care vizitatorul a ales să vadă un element extern, a văzut deja conținutul documentului și este foarte probabil să aștepte răbdător.) Aproape toți artiștii care își publică portofoliile pe Web furnizează fotografii ale lucrărilor sub forma unor imagini JPEG externe deoarece este cea mai bună cale de prezentare.

Deși ca imagini inline nu pot fi folosite decât imaginile GIF și JPEG, ca elemente externe pot fi folosite și alte formate pentru imagini. Imaginile GIF și JPEG au fost favorizate deoarece principalele sisteme grafice de operare (Windows, Macintosh și X Window) oferă suport pentru ele. Celelalte tipuri de fișiere grafice sunt recunoscute de aplicațiile de pe unul sau două dintre aceste sisteme și foarte rar pe toate trei. În consecință, puteți oferi imagini în următoarele formate, însă ar fi mai bine să le convertiți și să le publicați în format GIF sau JPEG ori de câte ori este posibil:

Publisher's Paintbrush (PCX) și Windows Bitmap (BMP), principalele formate grafice utilizate în Windows (3.1, 95, NT și 98): Imaginile create cu programul Paint din Windows 95 pot fi salvate în oricare dintre aceste formate. Deoarece Paint poate fi utilizat ca aplicație ajutătoare, orice browser grafic din Windows care utilizează aplicații ajutătoare poate afișa fișiere externe PCX și BMP. Și în universul Mac există aplicații care oferă suport pentru fișiere PCX, cele care oferă suport pentru fișiere BMP fiind foarte puține. Prin urmare, este indicat să folosiți formatele PCX și BMP numai când documentele dumneavoastră se adresează utilizatorilor de Windows.

Tagged-Image File Format (TIF sau TIFF): Fișierele TIFF sunt de multă vreme standardul pentru imaginile scanate și majoritatea programelor pentru scanare salvează imaginile scanate în fișiere TIFF (pe lângă alte formate). Fișierele TIFF sunt ideale pentru imaginile de înaltă rezoluție destinate tipăririi, dar ca elemente externe tind să ocupe mai mult spațiu decât fișierele cu alte formate. Sunt utilizate pe toate tipurile de sisteme, însă aplicațiile care oferă suport pentru ele sunt, de obicei, programele de tehnoredactare computerizată.

Macintosh Picture (PIC sau PICT): Formatul pentru imaginile de pe Macintosh. Calculatoarele Macintosh oferă suport nativ pentru formatul PICT, deci orice vizitator care are Mac poate vedea fișierele PICT din documentul dumneavoastră. Dar suportul pentru formatul PICT este rar întâlnit dincolo de lumea calculatoarelor Macintosh.

XBM: Formatul pentru imaginile bitmap din X Window. Sistemele X Window împreună cu majoritatea interfețelor grafice pentru medii UNIX oferă suport nativ pentru formatul XBM, deci aproape toți vizitatorii care utilizează un sistem UNIX cu interfață grafică, pot vedea fișierele XBM. Totuși, suportul pentru formatul XBM este rar întâlnit în afara sistemelor UNIX.

Secvențele video

Pe Web apar trei tipuri principale de formate video. Fiecare dintre ele oferă o calitate video acceptabilă (din punctul de vedere al vizualizării pe calculator) și toate trei pot avea și conținut audio. Formatul MPEG oferă cea mai bună calitate, însă fișierele MPEG sunt în general mai mari decât fișierele cu alt format care conțin același clip.

Video for Windows (AVI sau Audio-Video Interleave): Fișierele AVI conțin atât imagine, cât și sunet și reprezintă standardul pentru videoclipuri în Windows 3.1 și Windows 95. Miniaplicația Media Player din Windows 95 oferă suport nativ pentru fișiere AVI, în timp ce utilizatorii de Windows 3.1, pentru a reda fișiere AVI, trebuie să instaleze programul de redare Video for Windows. Și utilizatorii de Mac pot instala programe de redare a fișierelor AVI (sau pot utiliza un browser care dispune de suport nativ pentru formatul AVI, cum ar fi Internet Explorer), însă în afara sistemelor Windows, sunt mai bine susținute formatele MPEG și MOV.

Motion-Picture Experts Group (MPG sau MPEG): Un standard independent destinat secvențelor video și sunetului de înaltă calitate. Pe fiecare tip de sistem este necesar un program de redare a fișierelor MPEG (cu toate că îmbunătățirile din Windows 95/NT și Mac vor permite curând ca fișierele MPEG să fie redate nativ pe majoritatea calculatoarelor). Datorită calității deosebite oferite de formatul MPEG și a numărului mare de clipuri MPEG de pe Web, majoritatea navigatorilor interesați de secvențele video au instalat un program de redare a fișierelor MPEG.

QuickTime (QT sau MOV): QuickTime este standardul video pentru Macintosh, corespondentul lui Video for Windows. Toate sistemele Mac dispun de suport nativ pentru QuickTime, iar utilizatorii altor sisteme trebuie să instaleze un program de redare sau un program-anexă (ori să folosească un browser care dispune de suport nativ). De exemplu, utilizatorii Windows pot instala un program de redare a fișierelor QuickTime pe post de program ajutător sau pot adăuga la programul Media Player o extensie care permite redarea fișierelor QuickTime.

Mai există Shockwave Director. Shockwave este un program-anexă (disponibil în versiuni pentru Navigator și Internet Explorer) care permite browserului să prezinte conținutul fișierelor multimedia create cu programul Director al firmei Macromedia. Deoarece Shockwave este gratuit, conținutul fișierelor create cu Director este accesibil oricărui utilizator de Navigator sau Internet Explorer care se „deranjează" să îl descarce și să îl instaleze. Totuși, pentru a crea conținutul trebuie să cumpărați programul Director și, adesea, să faceți modificări pe serverul unde îl veți publica.

Utilizarea programului Director pentru crearea fișierelor multimedia destinate programului-anexă Shockwave depășește scopul acestei cărți. Pentru a afla mai multe despre aceasta, vizitați situl Web al firmei Macromedia, aflat la adresa `http://www.macromedia.com`.

Secvențele audio

Probabil că secvențele audio reprezintă partea cea mai confuză a fișierelor multimedia de pe Web. Acum există o mulțime de formate, iar numărul lor crește an de an ca urmare a încercărilor de îmbunătățire a calității sau a vitezei de descărcare a informației audio.

Deși există browsere care conțin suport nativ pentru câteva formate audio, efectul este similar utilizării aplicațiilor ajutătoare. Se deschide o fereastră pop-up care conține butoane de control, cum ar fi Play sau Rewind.

Basic audio (AU sau SND): Cel mai cunoscut format audio; de suport nativ pentru acest format dispun câteva browsere și majoritatea aplicațiilor ajutătoare pentru redarea sunetelor. Cu toate că Basic audio oferă o calitate scăzută, sprijinul larg de care se bucură și dimensiunea redusă a fișierelor îl recomandă pentru a fi folosit în majoritatea cazurilor, cu excepția celor în care este necesară o calitate ridicată.

Windows Sound Clip (WAV): Formatul standard pentru clipurile audio în Windows (3.1, 95, 98 și NT). Calitatea este asemănătoare celei oferite de Basic audio, însă acest format nu este susținut în afara sistemului Windows. Formatul WAV este indicat pentru furnizarea sunetelor către utilizatorii de Windows.

RealAudio și TrueSpeech: Aceste standarde concurează pentru utilizarea lor pe Web la suportul audio în timp real. Aici „în timp real" înseamnă că datele audio pot fi redate pe măsură ce sosesc la client; acesta nu trebuie să aștepte până se descarcă tot fișierul, pentru a-i asculta conținutul. Drept urmare, folosind aceste formate pot fi publicate fișiere audio mult mai mari, inclusiv programe întregi de radio sau emisiuni în direct. Pentru a furniza în pagina dumneavoastră elemente externe în format RealAudio sau TrueSpeech, trebuie să configurați software-ul special de pe serverul Web. Pentru redarea acestor formate există programe gratuite, însă trebuie să plătiți pentru server.

Pentru a afla mai multe despre utilizarea formatelor RealAudio, TrueSpeech și Shockwave, vizitați paginile lor de bază. URL-urile respective sunt date în Anexa C, „Resurse online pentru autorii de Web".

Alte tipuri de fișiere

Scopul principal al tehnicilor descrise în această oră este de a oferi, în paginile Web, legături către fișiere multimedia. Cu toate acestea, veți vedea că pașii descriși în secțiunea următoare pot fi folosiți pentru a pune la dispoziția vizitatorilor orice fișier. Repet, procedura de creare a unei legături către un fișier extern este aceeași, indiferent de conținutul fișierului. Nu trebuie decât să determinați dacă cei vizați au hardware-ul și software-ul necesare vizualizării elementelor furnizate.

Câteva dintre cele mai întâlnite tipuri de fișiere oferite pe Web ca elemente externe sunt:

Adobe Acrobat (PDF): Adobe Acrobat reprezintă o încercare de a crea un format de document care să fie utilizat pe mai multe platforme. Un fișier PDF (inclusiv fonturile, formatarea și culorile textului conținut) poate fi citit pe diferite sisteme, printre care Windows, Macintosh și X Window.

Adobe PostScript (PS): Limbaj de descriere a paginii, PostScript a fost folosit la început pentru documentele tipărite. Există puțini utilizatori care dispun de programe pentru vizualizarea pe ecran a fișierelor PostScript, însă mult mai mulți (mai ales utilizatorii de Mac) au imprimante PostScript și pot tipări acest tip de fișiere. PostScript constituie o excelentă modalitate de distribuire a manualelor sau cărților care urmează a fi tipărite.

Text ASCII simplu (TXT): Nu este cea mai elegantă cale de a oferi informații, însă, fără îndoială, este recunoscută de toată lumea: toți vizitatorii de pe Internet pot citi un fișier text. Nu mai rămâne decât să stabiliți în ce limbă scrieți textul respectiv.

De făcut: Referiți un element extern

Pentru a referi un element extern:

1. Pregătiți fișierul care conține elementul respectiv. Ideal ar fi ca fișierul să se găsească în același director cu documentul, astfel încât legătura să poată fi exprimată sub forma unei denumiri relative de cale.

> Când denumiți un fișier pe care intenționați să-l folosiți ca element extern, trebuie să utilizați extensia standard corespunzătoare tipului respectiv de fișier. Vezi secțiunea „Tipuri de elemente externe", de la începutul orei.

2. Creați sursa legăturii în unul dintre următoarele moduri:
   Compuneți textul pentru sursa legăturii.
   Inserați o imagine care să reprezinte sursa legăturii.
3. Selectați sursa legăturii (evidențiind textul sau executând un clic pe imagine).
4. Executați clic pe butonul Link din bara cu instrumente Composition. Se va deschide secțiunea Link a casetei de dialog Character Properties (vezi figura 15.2). Sursa legăturii pe care ați selectat-o apare în jumătatea superioară a casetei de dialog.

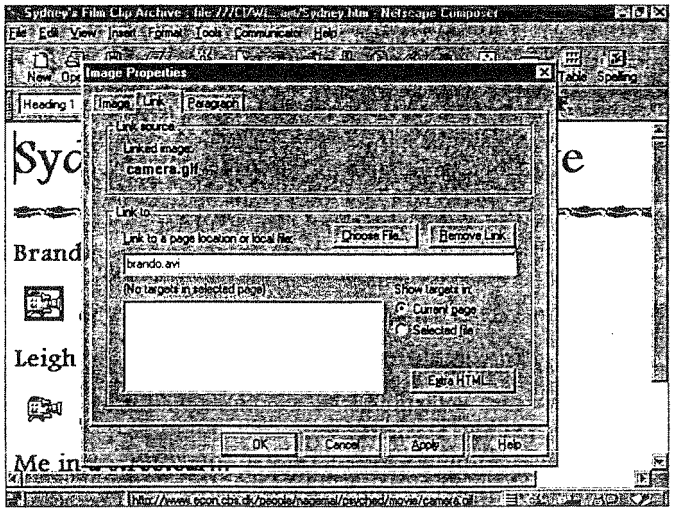


FIGURA 15.2.
Configurarea unei legături către un element extern

5. Introduceți în câmpul Link to a page location or local file denumirea completă a fișierului care conține elementul extern.
6. Executați clic pe OK. Legătura este gata.

7. Pentru a vedea cum arată documentul în Navigator, executați clic pe butonul Preview din bara cu instrumente Composition.
8. Testați legătura pentru a vă asigura că atât ea, cât și fișierul corespund configurației programului Navigator. Aceasta nu înseamnă că elementul extern va funcționa corespunzător într-un mediu diferit, dar este un început.

Sugestii pentru o prezentare adecvată

După cum puteți vedea, crearea legăturii către un element extern este mai simplă decât crearea sau obținerea fișierului care conține elementul respectiv. Dar secretul utilizării unui element extern nu constă în configurarea legăturii și a fișierului, ci în prezentarea legăturii într-un mod atractiv și util.

În secțiunile care urmează vă sunt oferite sugestii pentru prezentarea adecvată a elementelor externe.

Precizați tipul și dimensiunea fișierului

Ori de câte ori furnizați un element extern, precizați tipul și dimensiunea fișierului care îl conține (vezi figura 15.3). Dacă includeți în legătură această precizare (sau o plasați foarte aproape de ea), înainte de a executa clic pe legătură, vizitatorii își vor putea răspunde la următoarele întrebări:

- Dispun de programele necesare redării, afișării sau executării acestui tip de fișiere?
- Dispun de timpul și/sau răbdarea necesare descărcării unui fișier cu o astfel de dimensiune?

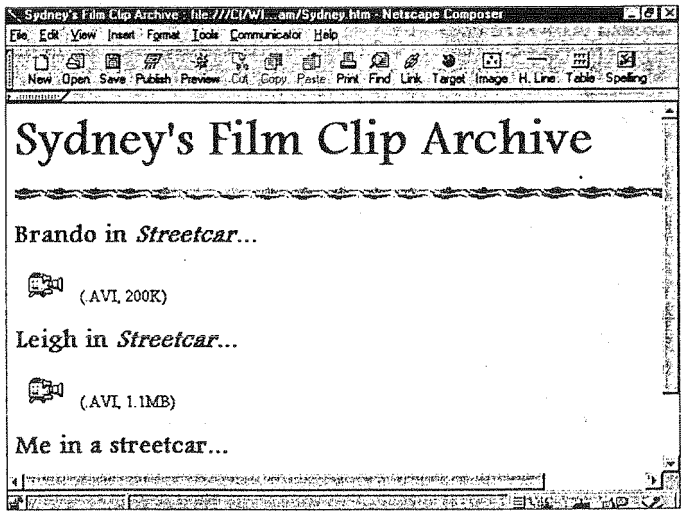


FIGURA 15.3.
Tipul și dimensiunea fișierului corespunzător elementului extern referit printr-o legătură-imagine

Rețineți că mulți dintre navigatorii de pe Web sunt încă novici, mai ales când au de a face cu diferite tipuri de fișiere multimedia. Pentru mulți dintre utilizatorii de browsere, configurarea aplicațiilor ajutătoare este confuză și, în consecință, nu o fac.

Puteți face ca documentul dumneavoastră să fie mai „prietenos" dacă, pe lângă tipul și dimensiunea fișierului,

- Descrieți ce înseamnă tipul fișierului și de ce este nevoie pentru a accesa fișierul. Nu spuneți numai că fișierul este AVI; spuneți că fișierul este de tipul Video for Windows (AVI) și că pentru redare necesită Windows 95/98/NT, respectiv programul de redare Video for Windows pentru cei care au Windows 3.1 sau Macintosh.
- Indicați-le vizitatorilor unde pot găsi aplicațiile ajutătoare necesare redării sau afișării fișierului respectiv. Dacă știți o sursă online corespunzătoare, puteți furniza o legătură către aceasta. Astfel, cei care vor să vadă fișierul și nu dispun de software-ul necesar, pot să sară la sursa indicată, să obțină aplicația ajutătoare și să revină la pagina dumneavoastră. (Vizitatorii pot proceda și astfel: descarcă și salvează fișierul dumneavoastră, fac rost de aplicația ajutătoare, după care redau sau afișează offline fișierul.)
- Oferiți fișierul respectiv în mai multe formate, conform celor descrise ulterior în această oră (vezi secțiunea „Furnizați elementele externe în mai multe formate").

Utilizați imagini descriptive ca sursă a legăturii

Este bine ca, pe lângă indicarea tipului fișierului sub forma unui text alăturat, să folosiți drept sursă a legăturii o imagine care să reprezinte tipul fișierului. De exemplu, ca sursă a legăturii pentru videoclipuri este potrivită o pictogramă cu o cameră video. O pictogramă legată de sunet, cum ar fi o ureche sau un difuzor, informează vizual vizitatorii că legătura duce către un fișier audio. Rețineți că utilizarea acestor imagini nu poate înlocui textul explicativ inclus în legătură. În cazul videoclipurilor, o cameră video în miniatură arată că este vorba despre un videoclip, dar nu spune dacă este un fișier AVI, MPEG sau MOV. Mai mult, textul explicativ este esențial pentru cei care utilizează browsere text-only.

Nu uitați: În asemenea situații, cei care utilizează browsere text-only pot folosi elementele externe. Dacă folosiți o imagine ca sursă a legăturii, furnizați și o legătură sub forma unui text.

Prezentați miniaturi ale imaginilor cu dimensiuni mari

După cum am precizat deja în această oră, miniaturile reprezintă o modalitate foarte potrivită pentru a crea legături semnificative către imagini externe. Miniatura este o versiune redusă, cu rezoluție scăzută, a unei imagini cu dimensiuni mari. Ea va apărea în pagină sub forma unei imagini inline și servește ca legătură către imaginea mare, cu rezoluție înaltă. Miniaturile le furnizează vizitatorilor o idee despre aspectul și conținutul imaginii complete, iar ei pot decide dacă merită sau nu să o descarce.

Cu ajutorul unui program de editare sau al unuia de conversie, puteți crea miniaturi GIF ale imaginilor JPEG și le puteți folosi drept legături către imaginile JPEG externe. Aceasta vă permite să exploatați suportul larg, oferit pentru imagini inline în format GIF, chiar și atunci când oferiți imagini JPEG externe, de înaltă calitate.

Ca în cazul oricărei legături către un element extern, împreună cu miniatura trebuie să furnizați tipul și dimensiunea fișierului. Dacă aveți un grup de miniaturi care sunt

legături către fișiere de același tip și aproximativ aceeași dimensiune, puteți descrie fișierele o singură dată pentru întregul grup, ca în figura 15.4.

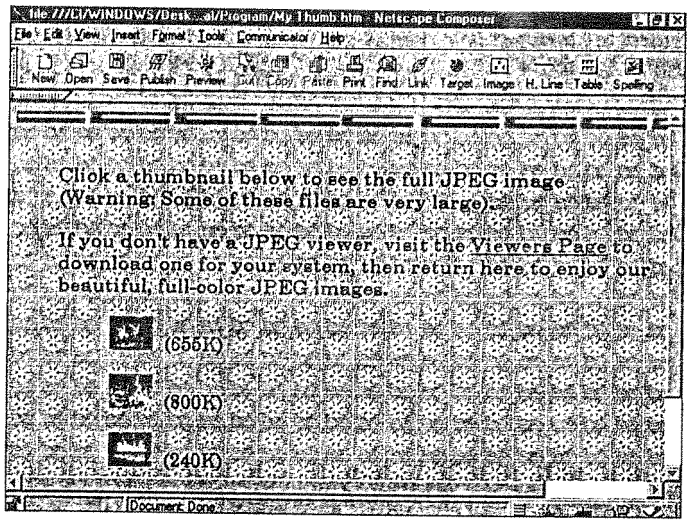


FIGURA 15.4.
Miniaturi pe post de legături către imagini JPEG externe

Furnizați elementele externe în mai multe formate

Puteți realiza conversia imaginilor între diferite formate cu ajutorul programelor de editare a imaginilor sau al utilitarelor de conversie a imaginilor. Puteți converti și fișierele în format video sau audio, însă acest lucru este mai dificil și calitatea fișierului rezultat este inferioară celui original. Cu toate acestea, dacă puteți obține sau crea mai multe versiuni ale unui element extern, fiecare într-un alt format, extindeți posibilitățile vizitatorului.

De exemplu, dacă oferiți același videoclip atât în format AVI, cât și în format MOV, puteți fi sigur că îl pot reda aproape toți vizitatorii cu Windows sau Macintosh. Dacă oferiți o imagine externă atât în format JPEG, cât și în format GIF, celor care pot vedea imaginile JPEG le furnizați o imagine de calitate și, în același timp, le furnizați ceva de văzut și celor care pot vedea numai imaginile GIF. În figura 15.5 sunt prezentate două legături către două versiuni (în formate diferite) ale aceluiași videoclip.

Rezumat

În Composer, înglobarea fișierelor cu elemente externe este o bagatelă: asigurați-vă că fișierul se află unde trebuie, creați o legătură către el și ați terminat. După aceea nu puteți să mai greșiți decât dacă uitați să copiați fișierul respectiv pe serverul unde vă publicați pagina – și Composer vă poate ajuta să faceți acest lucru așa cum trebuie (vezi Ora 21, „Publicarea paginii").

FIGURA 15.5.
Legături către același videoclip, furnizat în formate diferite

Partea dificilă constă în crearea sau alegerea tipului de fișier potrivit pentru a atinge scopul propus: un public cât mai larg sau un anumit public. Acasă, PC-urile sunt mult mai întâlnite decât Mac-urile, prin urmare dacă vizați locuințele, este mai indicat să folosiți fișiere în formate acceptate de Windows. Mulți dintre angajații firmelor, mai ales inginerii și cei de la departamentul tehnic, au sisteme UNIX cu interfață X Window. Adesea, ei sunt trecuți cu vederea de către autorii de pagini Web atunci când stabilesc formatul fișierelor externe. Dacă mesajul dumneavoastră se adresează și acestora, încercați să folosiți fișiere cu format corespunzător sistemelor lor.

Atelier

Î&R

Î **Dacă un videoclip sau un alt fișier este deja referit într-o altă pagină Web, pot să creez o legătură către el în loc să îl furnizez eu însumi?**

R Sigur că puteți; acest procedeu este destul de întâlnit. Iată însă câteva reguli care trebuie respectate în asemenea cazuri:

În primul rând, ca întotdeauna, trimiteți Webmaster-ului care se ocupă de situl respectiv, un mesaj prin poșta electronică și cereți-i permisiunea de a referi situl și fișierul.

În al doilea rând, evitați să referiți fișierul în mod direct. Referiți pagina în care apare legătura. Până la urmă, situl care conține fișierul vă face o favoare; puteți măcar să faceți ca, înainte de a activa legătura, vizitatorul să arunce o privire asupra mesajului din sit. În plus, dacă situl folosește fișierul violând drepturile de autor (ceea ce este greu să aflați), referirea paginii în locul fișierului vă scutește de a pica în aceeași abatere.

Când creați legătura, puteți utiliza tehnicile din Composer (tragere și plasare sau tăiere și lipire) pentru a insera cu ușurință legătura în documentul dumneavoastră.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Care dintre elementele următoare trebuie furnizate întotdeauna ca elemente externe?
   a. Imaginile JPEG.
   b. Imaginile GIF.
   c. Fișierele video.
   d. Fișierele audio.
2. Care dintre aspectele următoare îi ajută pe vizitatori în privința elementelor externe oferite în pagina dumneavoastră?
   a. Miniaturi ale imaginilor cu dimensiuni mari.
   b. Legături către programele de redare (ajutătoare sau anexă).
   c. Text inclus în sursa legăturii, prin care precizați tipul și dimensiunea fișierului.
   d. Toate cele de mai sus.
3. Cei mai mulți navigatori de pe Web (indiferent de tipul calculatorului pe care îl utilizează) dispun de cele necesare redării celor mai cunoscute formate audio și video. Adevărat sau fals?

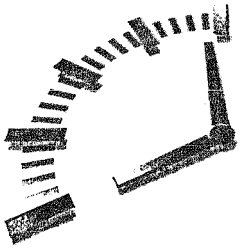
Răspunsuri

1. (c). Celelalte opțiuni (chiar și d) pot fi furnizate uneori în cadrul paginii.
2. (d).
3. Adevărat.

Activitate

Revedeți fișierele multimedia și paginile Web (inclusiv imaginile) pe care le credeți de cuviință. Eliminați-le pe cele care pot fi furnizate numai ca elemente externe. Printre cele rămase (cele care pot fi furnizate atât în pagină, cât și ca elemente externe), există vreunul care este mai indicat să fie furnizat ca element extern?

ORA 16



Animarea imaginilor

Ați vizitat vreodată o pagină Web care conținea o emblemă rotitoare, aburi care se ridicau dintr-o ceașcă de cafea sau rigle grafice care licăreau, pâlpâiau sau dansau? Poate că nu știți, dar ați avut de a face cu *GIF-uri animate*, niște imagini inline speciale, în format GIF, care se succed când sunt vizualizate cu un browser Web.

Urmează să învățați cum să creați singur toate aceste ornamente. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Ce este un GIF animat?
- Cum se creează cadrele care alcătuiesc animația?
- Cum se combină cadrele într-un fișier animat?
- Cum se personalizează aspectele care țin de redarea animației, cum ar fi viteza cu care se succed cadrele?
- Cum se inserează în pagină un GIF animat?

Utilizarea GIF-urilor animate

GIF-urile animate sunt exact ceea ce par să fie: imagini GIF care se mișcă. Spre deosebire de celelalte tipuri de fișiere multimedia întâlnite în acest capitol, GIF-urile animate pot contribui la aspectul paginii. În consecință, ca și celorlalte imagini inline, le puteți controla alinierea, chenarul și ceilalți parametri de formatare (vezi Ora 14, „Inserarea imaginilor și a imaginii de fundal").

Dar, spre deosebire de un fișier GIF obișnuit, un GIF animat se poate *mișca* – mai puțin, e adevărat. Un GIF animat nu este potrivit pentru prezentarea unui film Disney. Am putea spune că GIF-urile animate prezintă o animație simplă și foarte scurtă, care însuflețește puțin pagina fără a încetini prea mult descărcarea ei. Iată câteva exemple de GIF-uri animate: o lumânare care pâlpâie, o bombă (de desen animat) care explodează, o linie orizontală care licărește și se ondulează.

Mâinile din figura 16.1 reprezintă un GIF animat; ele aplaudă. (Nu vă pot dovedi pe hârtie, dar este adevărat.)

FIGURA 16.1.
Aceste mâini aplaudă (pe cuvânt!)

Pentru a afla adresele câtorva situri cu GIF-uri animate, consultați Anexa C, „Resurse online pentru autorii de Web".
Pentru a afla cum se copiază o imagine – fie ea chiar GIF animat – de pe Web pe calculatorul dumneavoastră, citiți Ora 13, „Obținerea (sau crearea) imaginilor pentru pagina Web".

Pentru începători, cea mai bună cale de a obține GIF-uri animate este de a le lua dintr-o bibliotecă. Pe Web există zeci de situri cu GIF-uri animate (vezi figura 16.2). De fapt, chiar și atunci când utilizați Netscape Page Wizard (vezi Ora 3, „Crearea unei pagini Web «la minut»"), puteți insera în pagina creată marcaje sau rigle care sunt GIF-uri animate.

Composer oferă suport WYSIWYG complet pentru GIF-urile animate. În fereastra din Composer, acestea sunt animate în mod normal, deci pentru a vedea animația nu este necesar să vizualizați fișierul cu un browser.

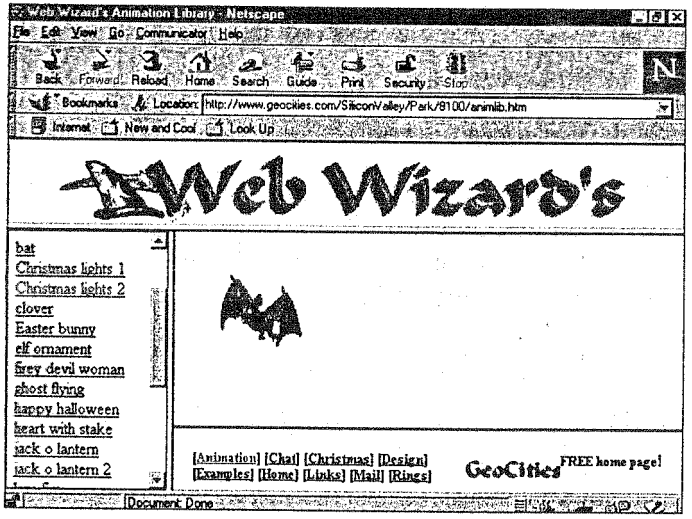


FIGURA 16.2.
GIF-urile animate sunt ușor de găsit online

Inserarea GIF-urilor animate

Când doriți să utilizați un anumit fișier GIF animat, inserați-l în documentul din Composer ca pe o imagine inline obișnuită, folosind butonul Insert Image sau alegând Insert, Image.

După inserare, GIF-urile animate sunt tratate ca orice altă imagine GIF inline. Folosind tehnicile valabile în cazul imaginilor GIF obișnuite, puteți:

- să-l poziționați;
- să aranjați textul pe lângă el;
- să-l scalați;
- să-i adăugați un chenar.

Aceste modificări se fac prin intermediul casetei de dialog Image Properties, care se deschide când executați dublu-clic pe GIF-ul animat din pagină. Pentru detalii suplimentare, revedeți Ora 14.

Crearea GIF-urilor animate

Dacă doriți să vă creați propriile GIF-uri animate, aveți de parcurs două etape. Deși un GIF animat este un singur fișier, el este alcătuit din mai multe *cadre*, asemenea unei secvențe de film.

Fiecare cadru diferă puțin de celelalte (vezi figura 16.3); când sunt derulate rapid, se creează iluzia unei imagini în mișcare. (Majoritatea GIF-urilor animate sunt alcătuite din cel mult 12 cadre.)

FIGURA 16.3.
Ca orice animație, la început, GIF-urile animate nu sunt altceva decât o serie de imagini (cadre) separate

Cele două etape care trebuie parcurse pentru crearea unui GIF animat sunt:

1. Crearea cadrelor separate.
2. Combinarea cadrelor într-un singur fișier.

Fiecare cadru este creat ca un fișier GIF separat. De exemplu, utilizând Paint Shop Pro, ați putea crea o imagine GIF statică ce reprezintă un mugur închis. După ce salvați imaginea respectivă, o puteți edita pentru a arăta că mugurul s-a deschis puțin, apoi salvați noua imagine într-un nou fișier alegând File, Save As. Astfel, puteți crea o serie de imagini care, prezentate secvențial, să arate cum se deschide mugurul.

O tehnică simplă și eficientă constă în utilizarea unui GIF animat pentru a face textul să apară puțin câte puțin. De exemplu, în cazul emblemei unei companii, puteți adăuga o nouă literă din numele companiei la fiecare două cadre. Prin animarea secvenței respective se creează impresia că numele companiei apare singur pe ecran, literă cu literă.

De făcut

De făcut: Creați imaginile necesare unei animații

Dacă doriți să faceți un scurt exercițiu de animație, creați, conform descrierii următoare, o serie de imagini pe care le veți combina ulterior, după parcurgerea secțiunii următoare.

1. Deschideți programul Paint Shop Pro (existent pe CD).
2. Începeți o nouă imagine (alegând File, New).
3. Pentru a crea o imagine cu dimensiunile 100x100 pixeli, dați valoarea 100 parametrilor Width și Height din caseta de dialog New Image.
4. Alegeți File, Save As și salvați imaginea sub denumirea `Nume1.gif`. (Aceasta va fi imaginea de început, după care își vor face apariția celelalte.)
5. Executați clic pe butonul Text din bara cu instrumente Paint.

6. Executați clic pe imagine. Se va deschide caseta de dialog Add Text, ilustrată în figura 16.4.
7. Alegeți un font amuzant și o dimensiune mare (18 puncte sau mai mult).
8. Tastați prima literă a numelui dumneavoastră în câmpul Text din partea de jos a casetei de dialog, apoi executați clic pe OK.
9. Executați clic lângă marginea din stânga a imaginii pentru a insera litera acolo.
10. Alegeți File, Save As și salvați fișierul sub denumirea `Nume2.gif`.
11. Repetați pașii de la 6 la 10 pentru fiecare dintre literele rămase. La fiecare repetare, introduceți câte o literă în dreapta literei anterioare și salvați fișierul folosind un număr mai mare: `Nume3.gif`, `Nume4.gif` și așa mai departe. La sfârșit veți avea o serie de imagini cum este cea din figura 16.5.

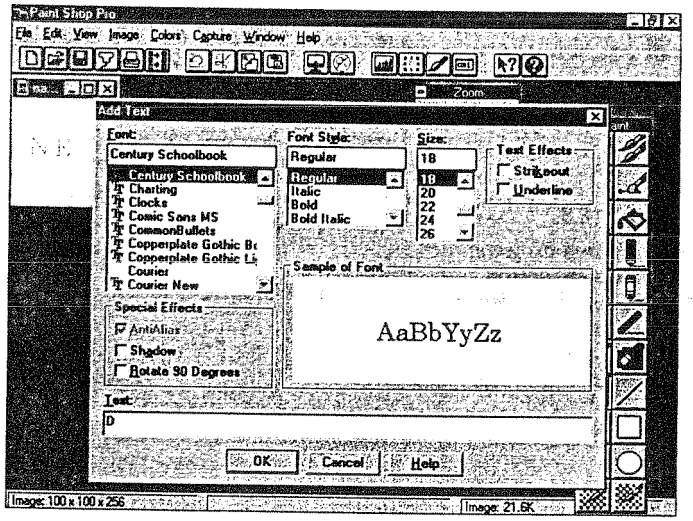


FIGURA 16.4.
Utilizarea casetei de dialog Add Text din Paint Shop Pro la construirea cadrelor de exercițiu

Transformarea imaginilor în animații

După ce ați creat cadrele necesare, trebuie să le combinați într-un fișier GIF de tip 89a. Acest lucru se face cu un program special.

Un astfel de program este GIF Construction Set 32, care poate fi găsit la adresa `http://www.mindworkshop.com/alchemy/alchemy.html`. Alte utilitare asemănătoare pot fi găsite prin accesarea legăturilor din siturile care conțin GIF-uri animate.

După combinarea imaginilor GIF cu ajutorul programului utilitar, veți avea un singur fișier GIF 89a care conține toate cadrele. Fișierul respectiv poate fi inserat în Composer ca imagine inline, asemenea oricărui alt fișier (vezi figura 16.6).

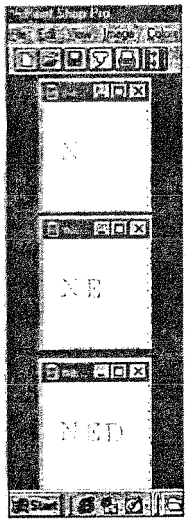


FIGURA 16.5.
O astfel de serie de imagini constituie un bun exercițiu de creare a GIF-urilor animate

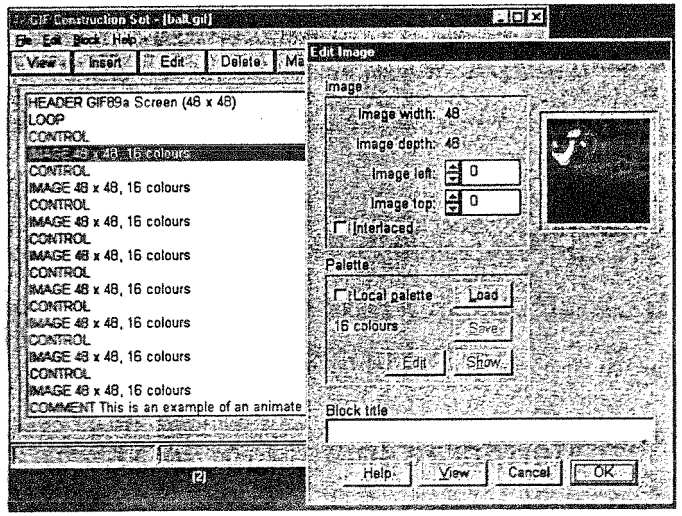


FIGURA 16.6.
Utilizarea programului GIF Construction Set pentru gruparea mai multor imagini GIF într-un fișier GIF animat

De făcut: Combinarea imaginilor GIF într-o animație

Programul GIF Construction Set 32 conține un „vrăjitor" care vă ajută să alegeți fișierele grafice (și ordinea acestora în secvența de animație), precum și alte opțiuni privind GIF-urile animate; de exemplu, dacă animația trebuie să fie rulată o singură dată sau să fie repetată la nesfârșit („buclă" – *loop*).

1. Începeți prin a crea seria de imagini-cadru conform celor descrise anterior.
2. Deschideți programul GIF Construction Set 32 (Programs, GIF Construction Set 32, GIF Construction Set 32) și alegeți File, Animation Wizard. Vrăjitorul afișează un ecran de întâmpinare.

3. Executați clic pe butonul Next. Vrăjitorul vă întreabă dacă doriți să folosiți animația într-o pagină Web. Asigurați-vă că este selectată opțiunea Yes, apoi executați clic pe butonul Next.
4. Vrăjitorul vă întreabă dacă doriți ca animația să fie „buclată" (să fie repetată atât timp cât vizitatorul vede pagina) sau să fie rulată numai o singură dată. Alegeți opțiunea dorită, apoi executați clic pe butonul Next.
5. La ecranul următor, sunteți întrebați care este tipul imaginilor GIF pe care le folosiți. De vreme ce le-ați creat cu ajutorul unui program de desenare, alegeți Drawn și executați clic pe butonul Next.
6. În continuare, sunteți întrebați cât doriți să fie intervalul de timp (delay) dintre cadre (vezi figura 16.7). Cu cât este mai mare numărul ales, cu atât mai încet se face trecerea de la un cadru la altul.

Pentru a obține o animație cât mai lină, aveți nevoie de un număr mare de cadre (în jur de 10) și de un interval de timp mic între ele (o sutime de secundă – "1 hundredth"). Când aveți numai câteva cadre, un interval de timp mic va face ca animația să se deruleze prea repede pentru a fi văzută. Pentru exersare, alegeți opțiunea 50 hundredths (fiecare cadru rămâne o jumătate de secundă înainte ca următorul să-i ia locul).

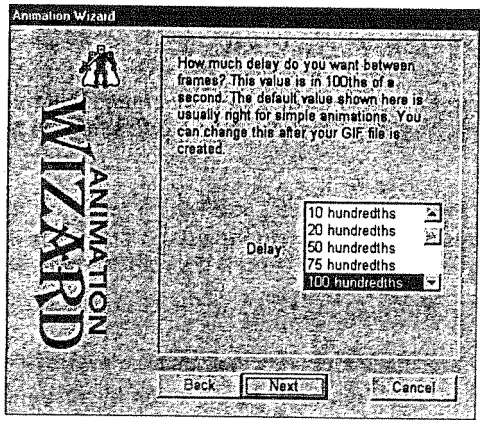


FIGURA 16.7.
Vrăjitorul din GIF Construction Set vă permite să stabiliți viteza de redare a animației

7. La ecranul următor, vi se cere să selectați fișierele care conțin cadrele. Executați clic pe butonul Select și răsfoiți după directorul unde sunt stocate fișierele GIF pe care le-ați creat. Selectați toate fișierele și executați clic pe butonul Next.
8. Vrăjitorul vă anunță că este gata să creeze animația. Executați clic pe butonul Done.
9. În fereastra programului GIF Construction Set va apărea codul corespunzător animației create (vezi figura 16.8). Alegeți File, Save pentru a salva animația.
10. Executați clic pe butonul View pentru a urmări animația creată.

GIF Construction Set știe să facă și alte operații în afara legării imaginilor GIF. Cu ajutorul lui puteți să creați reclame animate, să editați animațiile, să convertiți videoclipurile în GIF-uri animate și multe altele. Pentru a afla mai multe despre acest program, studiați-i meniurile și manualul (Programs, GIF Construction Set 32, Documentation).

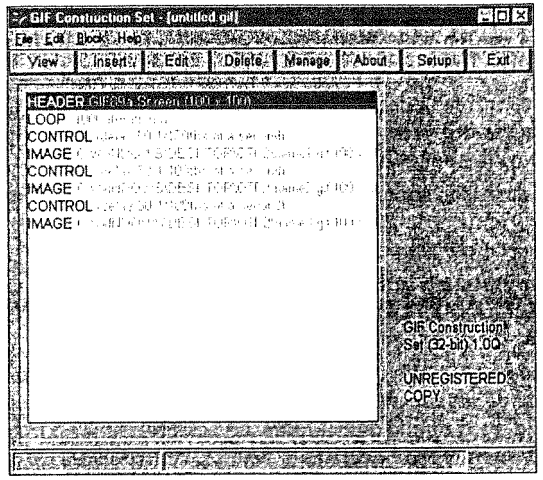


FIGURA 16.8. *În GIF Construction Set puteți modifica animația finalizată*

Rezumat

Dacă știți să creați imagini, știți să creați și un GIF animat. Nu trebuie decât să creați o serie de imagini și să le „prindeți" laolaltă. Este o cale simplă și rapidă de a introduce mișcare în pagină.

Atelier

Î&R

Î GIF-urile animate afectează viteza de descărcare a paginii Web?

R GIF-ul animat este un fișier grafic și, deoarece conține mai multe cadre, este mai mare decât o imagine GIF neanimată, similară. Ca în cazul oricărei alte imagini, trebuie să vedeți dacă efectul GIF-ului animat merită întârzierea pe care o provoacă.

Principalii factori care influențează mărimea, deci și durata de descărcare a unui fișier GIF animat sunt numărul de cadre și dimensiunea acestora (înălțimea în pixeli x lățimea în pixeli). Prin urmare, când creați o animație, încercați să limitați numărul de cadre și dimensiunea acestora.

Rețineți că pe lângă creșterea duratei de descărcare, animația poate mări necesarul de memorie și solicitarea procesorului de pe calculatorul vizitatorului. Rezultatul este o încetinire neînsemnată, însă un vizitator care are calculatorul suprasolicitat (de exemplu, cineva care rulează Communicator pe un PC 486 cu numai 8 MB de memorie) ar putea simți o reducere semnificativă a performanțelor când vizualizează GIF-uri animate.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Un GIF animat finalizat, numai bun de utilizat, este o colecție de fișiere. Adevărat sau fals?
2. Care sunt cele două programe necesare creării unui GIF animat obișnuit?
   a. Unul pentru crearea fiecărui cadru ca imagine separată și altul pentru combinarea cadrelor într-un fișier GIF animat.
   b. Unul pentru crearea fiecărei animații ca imagine separată și altul pentru combinarea animațiilor într-un fișier GIF animat.
   c. Unul pentru crearea animației și altul pentru distrugerea ei.
   d. Este o întrebare-capcană; totul poate fi făcut în Composer.

Răspunsuri

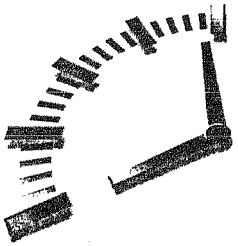
1. Fals. Deși aveți nevoie de mai multe imagini pentru a-l crea, GIF-ul animat este un singur fișier.
2. (a).

Activitate

Experimentați crearea și utilizarea animațiilor. Deoarece ele reprezintă una dintre dificultățile întâmpinate de începători, nu așteptați până aveți nevoie de una. Jucați-vă acum cu ele și, când veți avea nevoie, veți fi pregătit.

PARTEA a V-a

Finisarea paginilor



ORA 17

Editarea codului HTML

O pagină Web se creează cel mai ușor cu ajutorul unui editor WYSIWYG. De fapt, acesta este motivul pentru care a fost inclus Composer pe CD-ROM-ul atașat cărții și v-ați petrecut 16 ore cu el. Însă, indiferent de editorul utilizat, este posibil ca, la un moment dat, autorii de pagini Web să dorească să facă ceva pentru care editorul nu este echipat. Pentru a crea formulare, imagini-hartă și alte elemente avansate, trebuie să treceți de la Composer la fișierul care conține codul sursă HTML corespunzător paginii.

În această oră vă vor fi prezentate fișierele sursă HTML și modul în care se aplică noile etichete și atribute. Înarmați cu aceste cunoștințe, veți fi pregătit să parcurgeți celelalte trei ore din Partea a V-a, „Finisarea paginilor", fiecare dintre ele conținând un alt aspect legat de finisarea paginilor dumneavoastră. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum se citește un fișier sursă HTML?
- Cum se inserează coduri HTML cu ajutorul programului Composer?
- Ce programe mai pot fi folosite la editarea codului sursă HTML?
- Poate fi configurat Composer astfel încât, atunci când doriți să editați codul sursă, să lanseze automat programul de editare HTML ales de dumneavoastră?

Cum se citește un fișier sursă HTML?

Dacă vă mai amintiți, în Ora 1, „Conceptul de editare a paginilor Web", am precizat că un fișier sursă HTML conține patru elemente de bază:

- textul de afișat în pagină;
- denumirile fișierelor care conțin imaginile inline;
- URL-urile sau denumirile fișierelor referite (și textul sau denumirile fișierelor grafice care constituie sursele legăturilor);
- etichete și atribute HTML care indică browserelor liniile de cod care sunt imagini, legături, subtitluri, paragrafe normale și așa mai departe.

Cea mai bună metodă de a învăța HTML constă în studierea fișierelor HTML și compararea lor cu ceea ce prezintă browserul. Figura 17.1 prezintă o pagină Web simplă, afișată în Navigator, iar figura 17.2 prezintă fișierul sursă HTML corespunzător paginii.

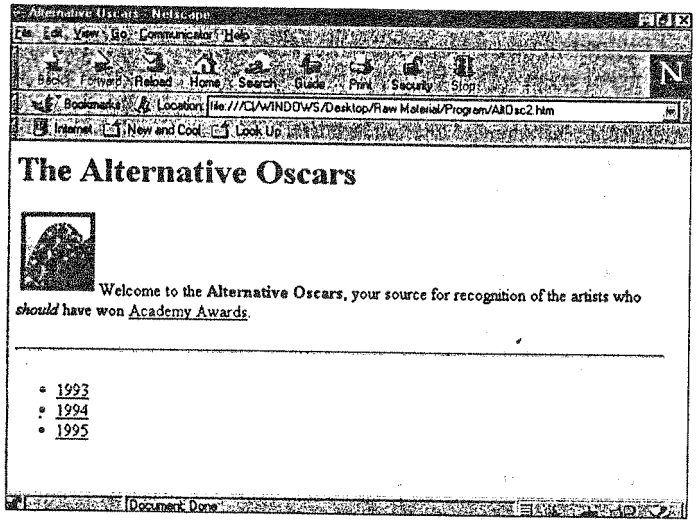
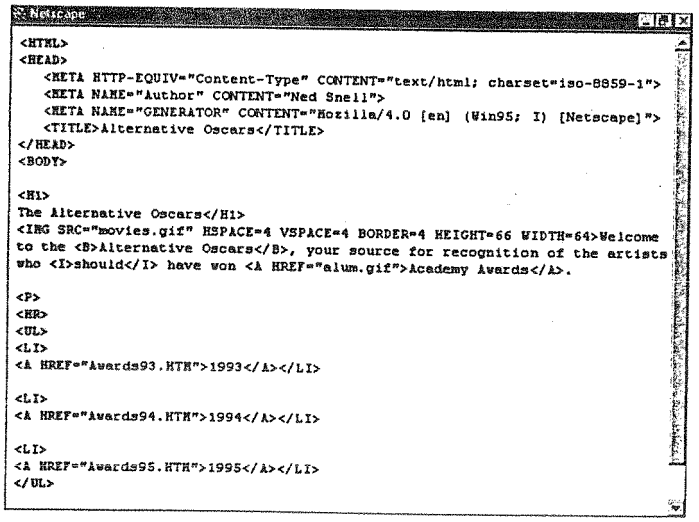


FIGURA 17.1.
O pagină Web simplă, așa cum este interpretată de un browser

Observați că, în figura 17.2, toate etichetele HTML sunt prinse între paranteze ascuțite (< >) și că fiecare element din pagină (paragraf sau denumire de fișier grafic) este încadrat de o pereche de etichete. Comparați cele două figuri cu atenție și veți remarca repede modul în care etichetele HTML indică browserului ce trebuie făcut cu textul și cu fișierele care alcătuiesc pagina Web.
Majoritatea paginilor Web conțin mai multe elemente de cod decât exemplul ilustrat în cele două figuri. Totuși, acest exemplu conține elementele de bază și arată cum sunt aplicate etichetele HTML. După ce ați înțeles exemplul prezentat, veți ști suficient pentru a aplica orice etichetă HTML.
În Anexa B, „Ghid HTML", puteți găsi un catalog de etichete și atribute HTML.



```
Netscape
<HTML>
<HEAD>
   <META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-1">
   <META NAME="Author" CONTENT="Ned Snell">
   <META NAME="GENERATOR" CONTENT="Mozilla/4.0 [en] (Win95; I) [Netscape]">
   <TITLE>Alternative Oscars</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

<H1>
The Alternative Oscars</H1>
<IMG SRC="movies.gif" HSPACE=4 VSPACE=4 BORDER=4 HEIGHT=66 WIDTH=64>Welcome
to the <B>Alternative Oscars</B>, your source for recognition of the artists
who <I>should</I> have won <A HREF="alum.gif">Academy Awards</A>.

<P>
<HR>
<UL>
<LI>
<A HREF="Awards93.HTM">1993</A></LI>

<LI>
<A HREF="Awards94.HTM">1994</A></LI>

<LI>
<A HREF="Awards95.HTM">1995</A></LI>
</UL>
```

FIGURA 17.2.
Codul sursă HTML corespunzător paginii ilustrate în figura 17.1

Examinând figura 17.2, puteți observa că pentru a identifica un element al paginii, de obicei (dar nu întotdeauna) sunt necesare două etichete HTML: una care nu conține caracterul slash (/) lângă prima paranteză ascuțită și una care îl conține. Prima este utilizată pentru a marca începutul elementului de pagină, iar a doua (denumită uneori etichetă *de închidere – close* tag) pentru a marca sfârșitul. De exemplu, eticheta <HTML> din partea de sus a ferestrei marchează începutul documentului HTML, sfârșitul fiind marcat de eticheta de închidere </HTML>.

Dacă vă întrebați de ce unele etichete sunt scrise cu litere mari și altele cu litere mici, citiți secțiunea „Î&R" de la sfârșitul orei.

Să aruncăm o privire asupra modului în care etichetele, textul și denumirile fișierelor conlucrează la construirea paginii. Fiecare document HTML începe cu comanda:

```
<HTML>
```

Această comandă îi indică browserului că citește un document HTML și că trebuie să îl interpreteze ca atare. De obicei (dar nu întotdeauna), îi urmează eticheta:

```
<HEAD>
```

Aceasta informează browserul că ceea ce urmează după <HEAD> sunt informații din antet. Deși aceste informații nu sunt afișate în pagină, sunt importante deoarece descriu documentul browserului, directoarelor și mecanismelor de căutare pe Web. Antetul unui fișier creat cu Composer conține toate informațiile introduse în caseta de dialog Page Properties. Acestea nu cuprind numai elemente standard, ca titlul documentului, ci și elemente de antet create cu extensiile Netscape. Aceste elemente conțin textul introdus în secțiunile General și Advanced ale casetei de dialog Document Properties și sunt indicate cu una dintre etichetele:

```
<META NAME=...>
<HTTP-EQUIV>
```

Etichetele care urmează, <TITLE> și </TITLE>, încadrează textul care constituie titlul. Eticheta </HEAD>, existentă după titlu și liniile de antet, informează browserul că antetul s-a sfârșit. Urmează corpul paginii, marcat cu eticheta <BODY>. Acesta conține tot ce se afișează pe pagina propriu-zisă.

Primul element al corpului paginii din figura 17.2 este un subtitlu. Etichetele pentru subtitlu (heading) se rețin ușor: <H1> pentru subtitlu de nivel 1, <H2> pentru subtitlu de nivel 2 și așa mai departe. Primul subtitlu din exemplul prezentat este un subtitlu de nivel 1:

```
<H1>The Alternative Oscars</H1>
```

Observați că sfârșitul subtitlului este marcat cu </H1>.

Imaginea inline (fișierul GIF movies.gif) este indicată cu eticheta <IMG SRC...> astfel:

```
<IMG SRC="movies.gif"...>
```

Rețineți că denumirea fișierului care conține imaginea trebuie să fie încadrată de ghilimele. În exemplul nostru, atributele opționale referitoare la spațiere, la dimensiunile

imaginii și la chenarul din jurul imaginii apar între partea de început a etichetei, <IMG SRC...>, și paranteza ascuțită (>) care o încheie. Atributele sunt întotdeauna opționale și sunt prinse în interiorul etichetei (între parantezele ascuțite).

Observați că eticheta <IMG SRC...> nu necesită etichetă de închidere.

BIBL. CENTR. UNIV. "MIHAI EMINESCU" IASI

Imediat după eticheta <IMG SRC...> urmează un paragraf de text normal (începe cu Welcome). Remarcați că nu este necesară o etichetă care să-l identifice; se presupune că textul care nu este marcat cu etichete este un paragraf normal. Rețineți că pentru a începe un paragraf nou în timp ce introduceți text normal, nu este suficient să tastați un retur de car. Pentru a întrerupe un paragraf și a începe unul nou, trebuie să introduceți eticheta de paragraf nou (<P>). Este indicat să încheiați paragraful cu eticheta de sfârșit de paragraf (</P>), dar nu este neapărat necesar.

În interiorul unui paragraf normal, puteți întâlni următoarele etichete:

- Perechea <B> și </B> care încadrează textul Alternative Oscars aplică stilul de formatare Bold.
- Perechea <I> și </I> care încadrează textul should aplică stilul de formatare Italic.
- Eticheta care începe cu <A HREF... creează o legătură către o altă pagină, folosind textul Academy Awards ca sursă a legăturii. Porțiunea <A HREF= din interiorul legăturii arată că, atunci când este activată de către cititor, legătura trebuie să deschidă fișierul sau URL-ul descris între ghilimele. Textul care se află între paranteza ascuțită de după denumirea fișierului și eticheta de închidere </A> este textul afișat în pagină ca sursă a legăturii.

După paragraful normal există o etichetă de paragraf nou care inserează o linie goală. Eticheta următoare, <HR>, inserează o linie orizontală; width=100% este un atribut, una dintre extensiile Netscape pentru proprietățile liniei orizontale (vezi Ora 7, „Formatarea textului").

Eticheta <UL> începe o listă nenumerotată. (Căutați eticheta </UL> care încheie lista.) Fiecare element al listei este încadrat între etichetele <LI> și </LI> și conține o legătură (<A HREF) către o altă pagină.

În partea finală a fișierului, eticheta </BODY> încheie corpul paginii, iar eticheta </HTML> indică sfârșitul documentului HTML.

Asta-i tot. Pentru a afla mai multe despre codul sursă HTML al paginilor pe care le-ați creat în Composer sau al altor pagini de pe Web, parcurgeți pașii din secțiunea următoare.

Orele de la 18 la 20 conțin descrierea etichetelor mai des utilizate, pe care le puteți insera în Composer (cu Insert, HTML Tag) sau într-un alt editor HTML. În plus, în Anexa B, „Ghid HTML", sunt descrise toate etichetele și atributele pe care le puteți aplica.

Vizualizarea codului sursă HTML al unui document

Studierea codului sursă al documentelor Web constituie o modalitate foarte bună de a afla mai multe despre HTML. Puteți studia codul sursă al paginilor pe care le vedeți pe Web sau puteți să vizualizați codul sursă din subsolul documentelor pe care le creați în

Composer. Astfel, puteți să vizualizați codul sursă al documentului pe care îl editați, să faceți o mică modificare în Composer, apoi să vizualizați din nou codul sursă pentru a observa cum s-a modificat.

Pentru a vizualiza codul sursă HTML corespunzător documentului curent din Navigator sau Composer, alegeți View, Page Source.

Inserarea etichetelor HTML în Composer

Dacă, după ce ați creat un document în Composer, doriți să inserați ici și colo câte o etichetă pentru care Composer nu are buton sau meniu, puteți folosi funcția Insert Tag. Această funcție vă permite să inserați etichete fără a părăsi programul Composer pentru a edita documentul cu un alt program.

Alegând Insert, HTML Tag, puteți insera orice etichetă HTML, chiar și pe cele care sunt inserate automat de Composer când aplicați proprietăți textului sau unei imagini. Cu toate acestea, este indicat să procedați astfel numai pentru a insera etichete pentru care nu există buton sau meniu în Composer.

Și aceasta nu numai din cauza comodității. Când utilizați Insert, HTML Tag, rezultatul nu este afișat în Composer așa cum ar apărea într-un browser, ci sub forma unei pictograme de etichetă care este inserată în document. Cu alte cuvinte, procedând astfel nu obțineți rezultate de tipul WYSIWYG, chiar dacă eticheta inserată aplică o formatare pe care Composer o poate afișa.

De exemplu, dacă executați clic pe butonul Insert Horiz. Line, în documentul din fereastra programului Composer va fi afișată o linie (așa cum ar fi afișată într-un browser), iar în fișierul sursă HTML va fi inserată o etichetă <HR>. Dacă veți folosi Insert, HTML Tag pentru a insera eticheta <HR>, în fereastra programului Composer va fi afișată o pictogramă de etichetă, nu o linie, chiar dacă eticheta respectivă a fost inserată și în fișierul sursă HTML. În acest caz, pentru a vedea linia în locul pictogramei de etichetă, trebuie să vizualizați fișierul în Navigator.

În exemplul care urmează, veți insera o etichetă de linie orizontală (<HR>), pentru care Composer dispune atât de buton, cât și de meniu. Am ales această etichetă pentru a evita folosirea unei etichete care încă nu a fost prezentată.

De făcut: Inserați o etichetă

Pentru a insera o etichetă HTML în Composer, procedați astfel:

1. Poziționați cursorul de editare în locul unde doriți să se afle eticheta.
2. Alegeți Insert, HTML Tag. Se va deschide caseta de dialog HTML Tag (vezi figura 17.3).

Pentru a edita eticheta, trebuie să executați dublu clic pe pictograma acesteia. Ca urmare, se va deschide caseta de dialog HTML Tag, în care puteți edita eticheta și puteți verifica modificările făcute. Pentru a șterge o etichetă, executați clic pe ea și apăsați tasta Delete.

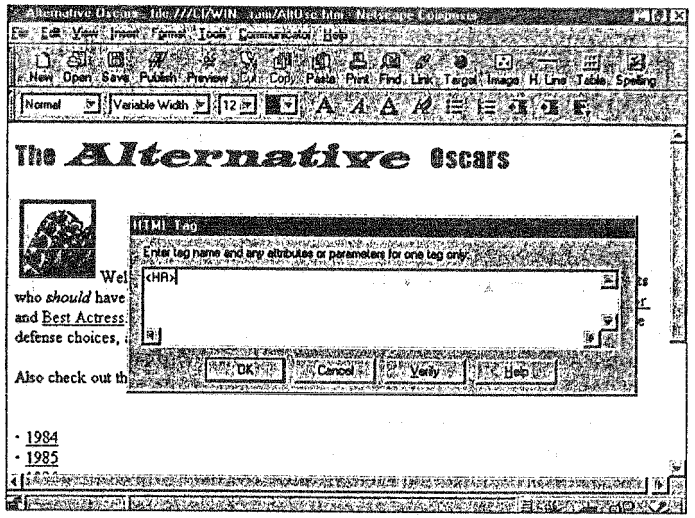


Figura 17.3.
Inserarea unei etichete HTML

Caseta de dialog HTML Tag permite introducerea unui conținut cu lungime mare (conține bare de derulare), nu atât pentru a putea introduce mai multe etichete, cât pentru a putea introduce o etichetă foarte lungă (una cu multe atribute, cu șiruri lungi de text sau cu multe denumiri de cale), dacă este cazul.

3. Tastați tot textul corespunzător etichetei. Rețineți că astfel nu se poate introduce decât o singură etichetă (o singură pereche de paranteze ascuțite, o paranteză la început și una la sfârșit).

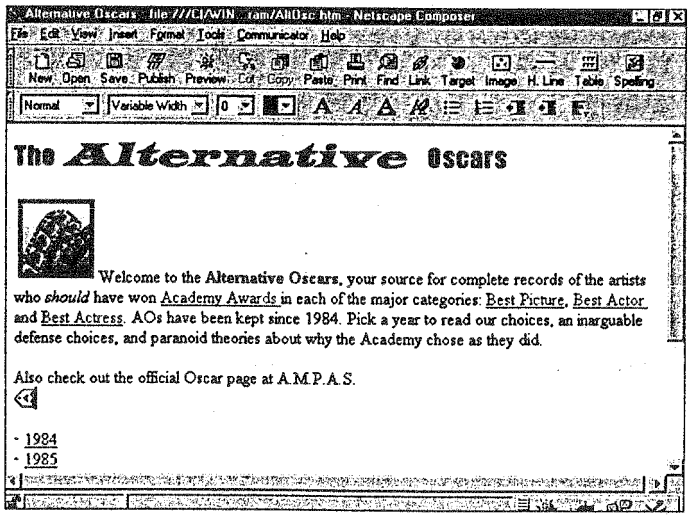


Figura 17.4.
Pictograma etichetei, afișată în Composer

▼ 4. Executați clic pe butonul Verify pentru ca programul să verifice formularea etichetei. Dacă ați formulat corect eticheta, nu se întâmplă nimic și puteți continua. Dacă ați făcut o greșeală (de exemplu, dacă ați omis paranteza ascuțită de la sfârșitul etichetei), este afișat un mesaj de eroare care descrie greșeala făcută.

5. Executați clic pe OK. În locul unde ați poziționat cursorul de editare, este afișată o pictogramă de etichetă (vezi figura 17.4). Pentru a vedea efectul etichetei, execute-ți clic pe butonul View in Browser. ▲

Utilizarea butonului Extra HTML din Composer

Butonul Extra HTML poate fi văzut în unele dintre casetele de dialog utilizate la inserarea sau formatarea unei imagini, a unei rigle orizontale sau a unui tabel (vezi figura 17.5). Acest buton vă permite să introduceți manual atribute sau alte opțiuni corespunzătoare etichetei HTML controlate de caseta de dialog.

Totuși, butonul Extra HTML are o importanță destul de mică atunci când scrieți cod HTML. Pentru majoritatea elementelor, în caseta de dialog sunt disponibile toate atributele opționale pe care ați putea dori să le folosiți. Butonul Extra HTML vă permite, de asemenea, să inserați între eticheta de început și cea de încheiere, orice atribut sau cod HTML. Oricum, procedând astfel, nu aveți controlul asupra poziției atributelor inserate între etichete, iar poziția este uneori importantă.

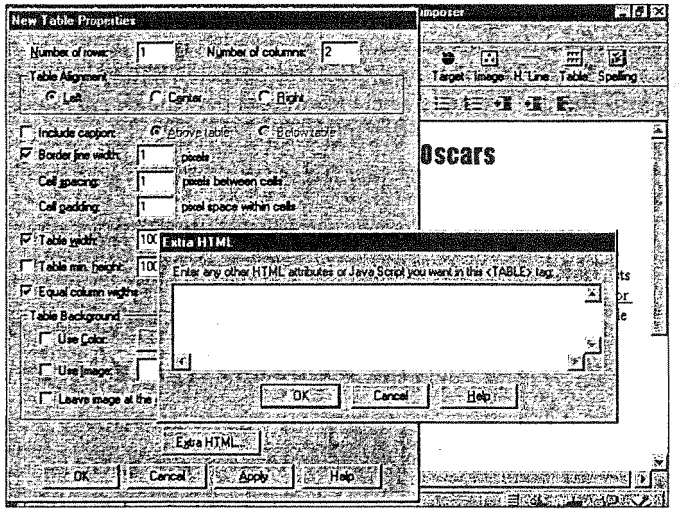


FIGURA 17.5.
Inserarea unui cod HTML suplimentar

Utilizarea unui editor HTML

Funcția Insert HTML Tag din Composer este excelentă atunci când aveți de inserat una sau două etichete. Însă atunci când aveți mai mult de muncit, veți vedea că este mai ușor să deschideți fișierul HTML într-un editor HTML, să faceți ce aveți de făcut și să reveniți în Composer pentru a finisa pagina.

> În Composer, etichetele inserate cu un alt editor HTML sunt afișate în forma WYSIWYG, excepție făcând cele pentru care Composer nu dispune de suport. Acestea sunt afișate sub forma unor pictograme de etichetă și efectul lor este vizibil numai într-un browser.

În principiu, puteți folosi ca editor HTML orice program capabil să salveze fișiere plate în format text ASCII. Pe un PC este ideal să folosiți programul Notepad din Windows, deoarece lucrează *numai* cu astfel de fișiere și este mic; se deschide și se închide repede, astfel că puteți să intrați, să faceți modificările dorite și să ieșiți. Și Windows WordPad (vezi figura 17.6) este potrivit pentru editarea codului HTML, însă când salvați fișierul, nu trebuie să uitați ca, în caseta de dialog Save, să alegeți opțiunea Text document din lista Save as Type (și să folosiți extensia `.htm` sau `.html`).

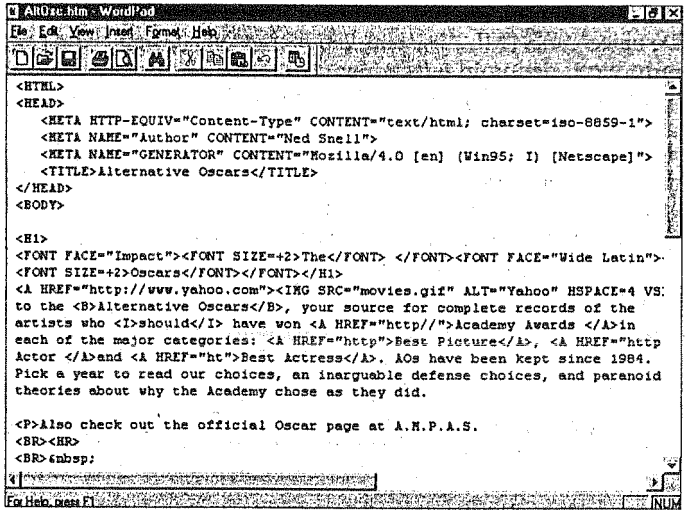


FIGURA 17.6.
Un fișier HTML deschis în WordPad

Cu toate că, pentru a edita codul HTML, poate fi folosit orice editor de text (cum ar fi Simple Text pentru Macintosh și Notepad din Windows), un editor de text nu știe nimic despre HTML și, prin urmare, nu ne poate ajuta. Din acest motiv, adevăratele editoare de sursă HTML sunt accesorii utile pentru Netscape Communicator, chiar dacă nu sunt de tipul WYSIWYG.

Un editor HTML se deosebește de un editor de text prin aceea că, pe lângă editarea fișierelor text simple, oferă meniuri și butoane pentru introducerea comodă și corectă a etichetelor. De exemplu, într-un editor HTML obișnuit, puteți aplica etichetele pentru îngroșarea textului (Bold) evidențiind textul și executând clic pe butonul B din bara cu instrumente. În loc să vedeți textul îngroșându-se (cum ați vedea în Composer), veți vedea etichetele pentru îngroșare, `<B>` și `</B>`, încadrând textul respectiv.

Pentru editarea codului HTML în Windows există o mulțime de utilitare, ale căror variante comerciale, shareware sau freeware le puteți găsi pe Web. (Vezi Ora 24, „Dezvoltarea aptitudinilor de autor".)

HTML Assistant

HTML Assistant (vezi figura 17.7) este un editor HTML de uz general, pe care îl găsiți pe CD-ROM ca aplicație shareware. Face pereche bună cu Communicator, deoarece îl puteți folosi pentru a face lucrurile pe care nu le știe Composer, în special formulare (vezi Ora 19, „Proiectarea formularelor interactive"). În HTML Assistant puteți defini programul Navigator ca program de testare a fișierelor pe care le editați (alegeți File, Set Test Program Name). După ce faceți acest lucru, ori de câte ori executați clic pe butonul Test, Navigator se va deschide pentru a afișa fișierul pe care îl editați. Astfel, veți putea vedea cum ar arăta fișierul respectiv într-un browser compatibil cu extensiile Netscape.

Deși vă permite accesul direct la codul HTML, HTML Assistant nu este un mediu WYSIWYG, cum este Composer. Totuși este mai mult decât un simplu editor de text. După cum puteți vedea în figura 17.7, HTML Assistant este bine dotat cu butoane și elemente de meniu pentru aplicarea rapidă a etichetelor.

De obicei, în HTML Assistant veți lucra astfel: tastați textul care doriți să fie afișat (sau introduceți denumirile fișierelor cu imagini sau URL-urile pentru legături), evidențiați textul cu mouse-ul și executați clic pe unul dintre butoanele din bara cu instrumente pentru a aplica o pereche de etichete textului selectat. Etichetele sunt afișate imediat în document. De exemplu, ați putea să tastați o linie de text și să executați clic pe unul dintre numerele de sub înscrisul Heading (din prima bară cu instrumente) pentru a atribui textului etichete de subtitlu.

În figura 17.7, puteți observa că HTML Assistant are și un buton Title, cu ajutorul căruia puteți crea titlul din textul selectat. Mai rețineți că nu trebuie să introduceți manual etichete ca <HTML>, <HEAD> sau <BODY>; HTML Assistant le adaugă automat când salvați fișierul.

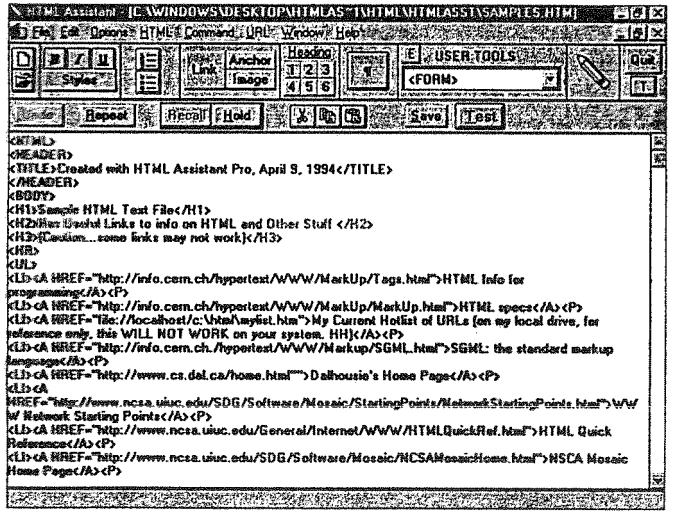


FIGURA 17.7.
Cod HTML brut, editat în HTML Assistant

În Ora 24, veți învăța despre alte medii de editare a documentelor Web (cum ar fi FrontPage), pe care le puteți adăuga în arsenalul dumneavoastră pe măsură ce deveniți mai experimentat.

Ca utilizator al pachetului Communicator, de obicei veți respecta următorul algoritm: creați un document în Composer (pentru a profita de mediul WYSIWYG), treceți în HTML Assistant pentru a crea formulare sau pentru a introduce un cod prea complicat pentru funcția Insert HTML Tag din Composer, după care veți reveni în Composer pentru a finisa documentul. (Pentru a trece mai ușor în HTML Assistant, îl puteți defini ca fiind editorul HTML prestabilit procedând conform descrierii din secțiunea următoare.)

Configurarea unui editor HTML în Composer

Pentru a ușura editarea codului sursă HTML, puteți configura un editor HTML în categoria Composer din caseta de dialog Preferences (vezi figura 17.8). Programul definit va fi deschis automat când alegeți Edit, HTML Source.

Dacă nu ați definit încă nici un editor HTML în caseta de dialog Preferences, când alegeți Edit, HTML Source, se deschide o casetă de dialog Open care vă permite să răsfoiți și să alegeți programul dorit.

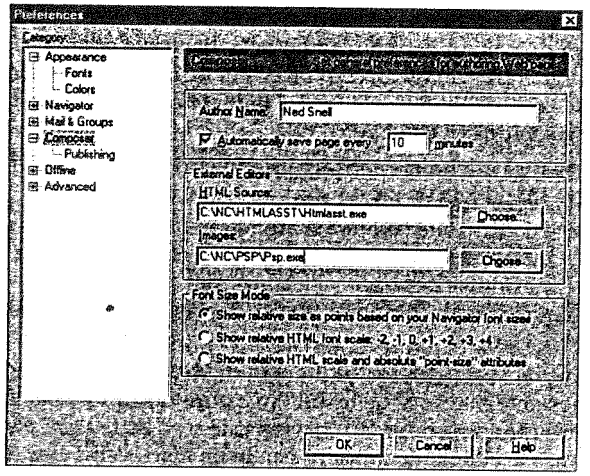


FIGURA 17.8.
Configurarea editorului HTML în categoria Composer din caseta de dialog Preferences

Dacă vă aflați în Composer când deschideți caseta de dialog Preferences, aceasta se va deschide automat la categoria Composer.

1. Deschideți caseta de dialog Preferences alegând Edit, Preferences, apoi executați clic pe categoria Composer.
2. Introduceți în câmpul HTML Source din secțiunea External Editors, calea și denumirea fișierului corespunzător aplicației de editare (sau executați clic pe butonul Choose File pentru a răsfoi după el). Puteți utiliza ce program doriți: HTML Assistant, WordPad ori un alt editor de text sau editor HTML.
3. Executați clic pe OK.

Rezumat

Scrierea codului HTML nu este chiar atât de dificilă. De fapt, frumusețea codului HTML constă în faptul că scrierea codului corespunzător elementelor simple (paragrafe de text, legături și imagini inline) este ușoară, iar cea corespunzătoare elementelor complexe se bazează pe îndemânarea cerută de elementele simple.

Ca utilizator al programului Composer, nu vă veți petrece mult timp scriind codul corespunzător elementelor simple, deoarece Composer dispune de butoanele și meniurile necesare creării lor. În schimb, după ce proiectați un document în Composer, veți utiliza funcția Insert Tag sau un editor HTML pentru a scrie restul codului.

Atelier

Î&R

Î **Am observat că, în exemplul de cod sursă HTML din figura 17.2, liniile de cod din antet au fost indentate. Ce face indentarea?**

R Nimic. Indentarea blocurilor de cod HTML nu are nici un efect asupra aspectului paginii. Autorii de pagini Web (și Composer) indentează anumite blocuri de cod pentru a ușura identificarea structurii fișierului de către cel care îl citește. Browserele nu sunt influențate; ele ignoră indentarea codului sursă HTML. Prin urmare, procedați cum vă convine.

Î **Am mai observat că etichetele sunt tipărite uneori cu litere mari (<TITLE>) și alteori cu litere mici (<title>). Contează ce fel de litere folosesc?**

R Este bine să scrieți etichetele cu litere mari. Nu trebuie procedat neapărat așa; browserele vor interpreta corect etichetele chiar dacă sunt scrise cu litere mici. Dacă alegeți View, Page Source pentru a vedea propriul cod HTML din Composer, veți putea vedea că nici măcar Composer nu se „deranjează" să scrie etichetele cu litere mari.

Convenția acceptată este scrierea cu litere mari, deoarece etichetele scrise cu litere mari pot fi deosebite mai ușor de textul din cadrul documentului (bineînțeles, cu excepția cazului când tot conținutul paginii este scris astfel). De asemenea, dacă etichetele pe care le adăugați sunt scrise cu litere mari, veți putea deosebi între ele codul scris de dumneavoastră și cel scris de Composer. Acest lucru vă poate fi de folos când încercați să localizați cauza unei probleme.

Î **Am văzut sursele unor pagini de pe Web și am observat linii de text precedate de eticheta <!--. Textul respectiv nu pare să facă parte din antet și nici nu este afișat când pagina este vizualizată cu un browser. *Que pasa, mi amigo?* (Ce se întâmplă prietene?)**

R Orice text precedat de <!-- este un comentariu care a fost inserat în fișier pentru a explica ceva celor care citesc codul sursă HTML. Comentariile pot fi întâlnite în toate tipurile de cod program, inclusiv în HTML, și sunt inserate de către programatori pentru a-i ajuta pe alții (sau chiar pe cel care le-a scris) să înțeleagă codul atunci când îl citește. Ele nu au efect asupra afișării sau acțiunilor documentului, textul din comentarii fiind ignorat de către browser la afișarea documentului. (Pentru a adăuga comentarii în fișierul sursă HTML, utilizați funcția Insert Tag sau un editor HTML. Începeți comentariul cu <!--, tastați textul dorit, apoi încheiați-l cu -->.)

Exemplul de sursă HTML prezentat în figura 17.2, nu conține comentarii deoarece a fost creat cu Composer, care nu inserează nici un comentariu în mod automat. În schimb, este posibil să întâlniți comentarii în alte fișiere sursă HTML pe care le veți vedea. Când veți vizualiza în Composer un fișier care conține comentarii, acestea vor fi afișate sub forma unor pictograme de etichetă, iar când veți vizualiza fișierul respectiv cu un browser, comentariile nu vor apărea deloc.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Dacă o secțiune începe cu eticheta <BODY>, ce etichetă îi marchează sfârșitul?
   a. <BODY>
   b. <END>
   c. <FINITO>
   d. </BODY>
2. Toate etichetele necesită o etichetă pereche de închidere. Adevărat sau fals?

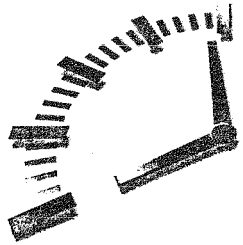
Răspunsuri

1. (d).
2. Fals. De exemplu, eticheta <HR> inserează o riglă și nu necesită etichetă de închidere.

Activitate

Examinați codul sursă HTML al paginilor pe care le-ați creat în Composer. Citiți etichetele și încercați să faceți legătura între ele și opțiunile din meniu sau butoanele pe care le-ați folosit când ați creat etichetele.

ORA 18



Împărțirea unei pagini în cadre

Cadrele reprezintă cel mai bun și, în același timp, cel mai rău lucru care i s-a „întâmplat" în ultima vreme Web-ului. Dacă ați întâlnit pe Web un document format din cadre, atunci știți că sunt nemaipomenite. Când sunt afișate, ecranul arată ca panoul de comandă al unui avion de vânătoare – o mulțime de zone independente și diferite care stimulează simultan creierul. Seamănă cu facilitatea picture-in-picture într-o televiziune pentru oamenii ai căror ochi sunt atât de înfometați încât prezentarea unui singur program (sau a unei pagini) o dată nu le furnizează suficiente informații. Este evident că utilizarea cadrelor mărește considerabil posibilitatea autorului de a oferi vizitatorilor mai multe scenarii de parcurgere a documentului.

Cadrele ne fac să plătim pentru toate aceste frumuseți. Ele încetinesc de obicei accesul inițial la pagină (deoarece browserul trebuie să descarce mai multe fișiere), iar când sunt proiectate necorespunzător, obligă vizitatorii să deruleze exagerat de mult pentru a citi conținutul unei singure pagini.

Morala? Înainte de a înghesui documentul în cadre, puneți-vă următoarele întrebări: „Oare sunt potrivite cadrele pentru ceea ce vreau să prezint?", „În cadrul cu dimensiunea pe care am stabilit-o, poate fi prezentată corespunzător fiecare parte a conținutului?" și „Merită avantajele prezentării cu cadre să trec peste navigatorii de pe Web care nu pot vedea cadrele?". Dacă toate trei răspunsurile sunt „Da", dați-i înainte cu cadrele. Vă va plăcea să le construiți.

La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum se creează documentul de definire a cadrelor (fișierul HTML care creează cadrele)?
- Trebuie făcut ceva anume cu conținutul fiecărui cadru?
- Cum se creează o pagină Web formată din cadre?
- Cum pot fi ajutați vizitatorii ale căror browsere nu pot afișa documente formate din cadre?

Ce trebuie făcut pentru a crea un document cu cadre?

Conținutul fiecărui cadru dintr-un document format din cadre se află într-un document HTML separat (vezi figura 18.1). Modul de asamblare a acestor documente separate este descris într-un alt fișier HTML, *documentul de definire a cadrelor* (frame definition document).

TERMEN NOU **Documentul de definire a cadrelor.** Un fișier HTML special care creează și controlează o pagină Web formată din cadre. Acest fișier conține denumirile fișierelor care trebuie afișate în cadrele paginii, plus etichetele care stabilesc numărul și dimensiunea cadrelor.

FIGURA 18.1.
Un document format din cadre

Nu uitați ca, atunci când publicați un document format din cadre sau îl faceți publicitate, să îndreptați vizitatorii către documentul de definire a cadrelor, nu către unul dintre fișierele afișate în cadre (vezi Ora 21, „Publicarea paginii").

Documentul de definire a cadrelor

Documentul de definire a cadrelor nu contribuie la conținutul paginii; el precizează numai modul de împărțire a paginii și documentele care trebuie afișate în cadrele acesteia. URL-ul afișat în caseta Netsite a ferestrei din figura 18.1 corespunde unui document de definire a cadrelor; acela este URL-ul accesat de către vizitatori pentru a deschide documentul. În continuare, accesarea fiecărui cadru din pagină este gestionată de către documentul de definire a cadrelor.

Crearea unui document format din cadre presupune crearea documentelor HTML care vor fi afișate în cadre, alcătuirea documentului de definire a cadrelor pentru a stabili numărul, dimensiunea și alte aspecte legate de cadre și desemnarea unui fișier pentru fiecare cadru.

În documentul de definire a cadrelor puteți insera un mesaj care va fi afișat numai vizitatorilor care nu pot vedea legăturile. (Vezi secțiunea „Adaptarea la browsere care nu recunosc cadrele", care urmează în această oră.)

Linii și coloane

În interiorul documentului de definire a cadrelor, pagina poate fi împărțită în cadre prin aplicarea unuia dintre următoarele două atribute (sau a ambelor):

- atributul ROWS împarte pagina în linii orizontale;
- atributul COLS împarte pagina în coloane verticale;
- utilizate împreună (vezi secțiunea „Construirea unui document cu cadre complex", care urmează în această oră), aceste atribute împart pagina în orice combinație de linii și coloane.

Atributele ROWS și COLS sunt urmate întotdeauna de semnul egal (=) și de o valoare între ghilimele. Valoarea determină dimensiunea relativă și numărul de cadre de pe pagină și poate fi exprimată sub una dintre următoarele trei forme:

- un număr: creează o linie (sau o coloană) având înălțimea (sau lățimea) egală cu acel număr de pixeli.
- un procent: creează o linie (sau o coloană) având înălțimea (sau lățimea) egală cu acel procent din înălțimea (sau lățimea) ferestrei browserului.
- un asterisc: creează o linie (sau o coloană) a cărei mărime este determinată automat de spațiul rămas lângă celelalte cadre create.

Evitați exprimarea valorii sub forma unui număr de pixeli, deoarece numărul de pixeli disponibili în fereastra browserului variază de la o platformă la alta.

Numărul valorilor dintre ghilimele stabilește numărul de cadre de pe pagină, ca în exemplele următoare:

`<FRAMESET ROWS="40%,60%">` creează două linii: prima (cea de sus) are înălțimea egală cu 40% din înălțimea ferestrei, iar a doua (cea de jos) are înălțimea egală cu 60% din înălțimea ferestrei.

`<FRAMESET COLS="200,*">` creează două coloane: prima (cea din stânga) are o lățime de 200 de pixeli, iar a doua (cea din dreapta) ocupă restul ferestrei.

`<FRAMESET ROWS="*,*,*,*">` creează patru linii de aceeași mărime. (Când sunt utilizate mai multe asteriscuri, fiecăruia i se asociază aceeași valoare.)

`<FRAMESET COLS="*, 20%, 50%">` creează trei coloane: prima (cea din stânga) ocupă spațiul rămas în stânga celorlalte coloane, a doua (cea din mijloc) are lățime egală cu 20% din lățimea ferestrei și a treia (cea din dreapta) are lățimea egală cu 50% din lățimea ferestrei.

Conținutul cadrului

Conținutul cadrului este furnizat de un fișier HTML separat, pe care îl creați ca pe orice alt document Web. Totuși, este bine ca atunci când creați un fișier care va fi afișat într-un cadru, să țineți cont de dimensiunea și forma cadrului în care va fi afișat.

Browserele ajută la ajustarea conținutului cadrelor aranjând automat textul în cadru și scurtând liniile orizontale. De asemenea, în cadru se păstrează și proprietățile de aliniere. De exemplu, dacă textul era centrat în pagină când l-ați creat, browserul îl centrează în cadru când îl afișează. Cu toate acestea, browserele nu pot ajusta poziția și

spațierea imaginilor (nici a imaginilor utilizate ca rigle sau marcaje); de multe ori, imaginile îngreunează încadrarea.

Cadrele nu se creează în Composer, deși fișierele care sunt afișate în ele pot fi create în Composer. Prin urmare, pentru a alcătui documentul de definire a cadrelor trebuie să utilizați un editor HTML. După ce ați creat fișierele necesare, veți dori să vizualizați documentul de definire a cadrelor și să îl ajustați și/sau să formatați conținutul fișierelor ca să apară corespunzător în cadre.

Atunci când conținutul este mai mare decât dimensiunea cadrului, browserele îi adaugă automat cadrului bare de derulare. Însă un document cu cadre care prezintă o colecție de fișiere fragmentate și bare de derulare nu este atractiv și vizitatorii obosesc repede derulând îndelung – mai ales dacă sunt nevoiți să deruleze pe orizontală pentru a citi rânduri lungi de text. Ori de câte ori este posibil, ajustați conținutul pentru a intra în cadru – sau invers.

De făcut: Construiți un document format din două cadre

1. Utilizând un mediu pe care îl doriți (cum ar fi Composer), creați conținutul documentelor care vor fi afișate în cadre. Dacă este posibil, organizați-le și formatați-le astfel încât să reduceți la minimum necesitatea de derulare a conținutului de către vizitatori.

Dacă nu sunteți familiarizat cu fișierele sursă HTML și cu editoarele HTML, citiți Ora 17, „Editarea codului HTML".

2. Într-un editor HTML, creați un fișier HTML nou. Introduceți în el etichetele de structură necesare, împreună cu titlul documentului cu cadre, ca în exemplul următor:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Frames Demo</TITLE>
</HEAD>
   <BODY>
   </BODY>
</HTML>
```

3. Înlocuiți etichetele `<BODY>` cu `<FRAMESET>`, ca în exemplul următor. (Rețineți că într-un document de definire a cadrelor, blocul `<BODY>` este înlocuit cu blocul `<FRAMESET>` și nu aveți voie să îl utilizați nicăieri în fișier.)

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Frames Demo</TITLE>
</HEAD>
   <FRAMESET>
   </FRAMESET>
</HTML>
```

Etichetele `<FRAMESET>` încadrează întreaga definire a cadrelor. Deci tot codul pe care îl introduceți în continuare trebuie să apară între aceste etichete.

4. Documentul meu va fi împărțit în două coloane. De aceea, voi introduce între etichetele <FRAMESET> atributul COLS. Vreau ca prima coloană să fie îngustă (30% din lățimea ferestrei), iar a doua să ocupe restul ferestrei:

```
<FRAMESET COLS="30%,*">
</FRAMESET>
```

Dacă în eticheta <FRAMESET> din exemplu am fi introdus COLS="*,70%" sau COLS="30%,70%", am fi obținut același efect.

5. După ce am definit cadrele, voi defini conținutul lor. Pentru aceasta voi adăuga eticheta <FRAME SRC> și denumirile fișierelor care vor fi afișate în cadre (între ghilimele). Fișierele vor fi afișate în coloane, în ordinea (de la stânga la dreapta) în care apar în blocul <FRAMESET> (de sus în jos). În exemplul următor, fișierul MULTI.HTM va fi afișat în prima coloană (cea din stânga):

```
<FRAMESET COLS="30%,*">
   <FRAME SRC="MULTI.HTM">
   <FRAME SRC="DESCRIP.HTM">
</FRAMESET>
```

6. Documentul cu cadre rezultat este afișat în figura 18.2. Iată codul complet al acestui document de definire a cadrelor:

```
<HTML>
<HEAD>
   <TITLE>Frames Demo</TITLE>
</HEAD>
   <FRAMESET COLS="30%,*">
      <FRAME SRC="MULTI.HTM">
      <FRAME SRC="DESCRIP.HTM">
   </FRAMESET>
</HTML>
```

Remarcați că fiecare dintre documentele afișate în cadre poate avea propria imagine sau culoare de fundal, definită în fișierul care îl conține.

Observați că o mică modificare a atributelor din blocul <FRAMESET> schimbă radical aspectul paginii. Să presupunem, de exemplu, că aș fi dorit linii în locul coloanelor. Pe lângă reformatarea documentelor sursă pentru a se conforma liniilor, nu ar fi trebuit decât să schimb în documentul de definire a cadrelor atributul COLS cu ROWS, ca în continuare:

```
<FRAMESET ROWS="30%,*">
<FRAME SRC="MULTI.HTM">
<FRAME SRC="DESCRIP.HTM">
</FRAMESET>
```

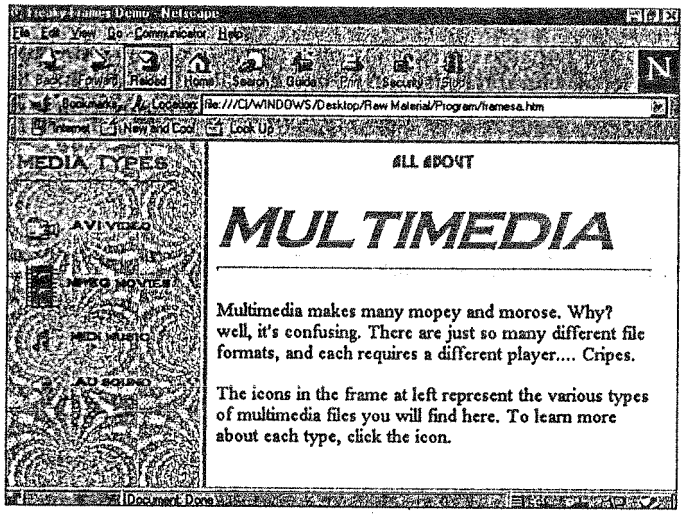



FIGURA 18.2.
Pagina cu cadre finalizată

Fișierele referite în etichetele <FRAME SRC> vor fi afișate în linii de sus în jos, în ordinea listată. Cu alte cuvinte, MULTI.HTM este afișat în linia de sus deoarece apare în prima etichetă <FRAME SRC>, iar DESCRIP.HTM este afișat în linia de jos.

Varianta cu ROWS este afișată în figura 18.3.

Construirea unui document cu cadre complex

Deși exemplele ilustrate în figurile 18.2 și 18.3 sunt documente cu cadre în bună regulă, au anumite limitări:

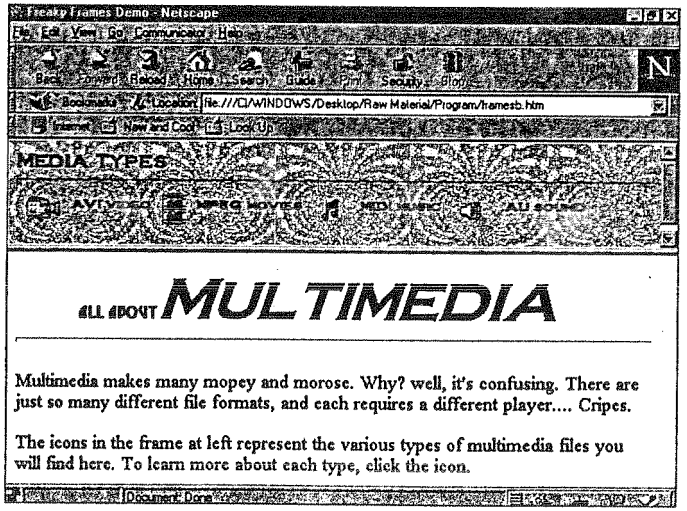


FIGURA 18.3.
Varianta cu ROWS a paginii ilustrate în figura 18.2

- Conțin numai linii sau numai coloane, nu atât linii, cât și coloane.
- Dacă acționați o legătură din unul dintre cele două cadre, fișierul referit de aceasta ia locul celui din cadrul care conține legătura. Adesea, în astfel de documente, doriți ca vizitatorul să acționeze o legătură care să deschidă un fișier într-un alt cadru.

Cele două secțiuni care urmează vă vor arăta cum să modificați documentul de definire a cadrelor și legăturile din fișierele afișate pentru a construi un document cu cadre de tip leading-edge.

Utilizarea liniilor și coloanelor împreună

Crearea unui document ca acela din figura 18.4, care conține atât linii, cât și coloane, necesită imbricarea mai multor blocuri <FRAMESET>, fiecare cu propriile atribute ROWS și COLS.

Înainte de a începe, trebuie să stabiliți care este primul bloc <FRAMESET> (cel pentru linii sau cel pentru coloane) sau care este blocul-părinte în care va fi imbricat celălalt. Acest lucru se stabilește pe baza configurației paginii pe care vreți să o creați:

- Dacă vreuna dintre linii se întinde pe întreaga lățime a ferestrei (fără a fi împărțită în coloane), blocul-părinte definește liniile (ROWS).
- Dacă vreuna dintre coloane se întinde pe întreaga înălțime a ferestrei, de sus până jos (fără a fi împărțită în linii), blocul-părinte definește coloanele (COLS).
- Dacă toate liniile sunt împărțite în coloane și toate coloanele sunt împărțite în linii, blocul-părinte definește coloanele (COLS).

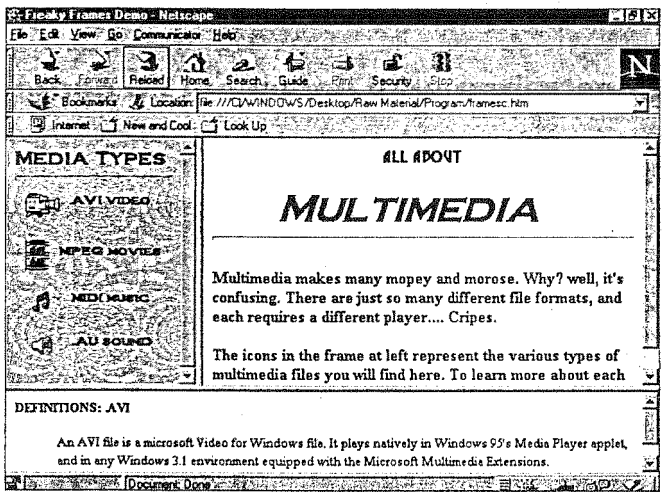


FIGURA 18.4.
Un document cu cadre care conține atât linii, cât și coloane

De exemplu, în pagina prezentată în figura 18.4, linia de jos se întinde dintr-o parte în alta a ferestrei. Prin urmare, blocul-părinte va defini liniile din pagină. Pagina are două linii (cea de sus fiind împărțită în coloane) despărțite în raportul 75/25. Deci blocul-părinte arată astfel:

```
<FRAMESET ROWS="75%,*">
</FRAMESET>
```


Acum trebuie să împărțiți linia de sus în două coloane, în raportul 30/70. Pentru aceasta, inserați în blocul-părinte un nou bloc:

```
<FRAMESET ROWS="75%,*">
<FRAMESET COLS="30%,*">
</FRAMESET>
</FRAMESET>
```

În final, adăugați în fiecare bloc etichete <FRAME SRC> pentru a apela fișierele afișate în cele trei cadre:

```
<FRAMESET ROWS="75%,*">
<FRAMESET COLS="30%,*">
<FRAME SRC="MULTI.HTM">
<FRAME SRC="DESCRIP.HTM">
</FRAMESET>
<FRAME SRC="DEFINI.HTM">
</FRAMESET>
```

Precizarea cadrului în care este deschis documentul referit

Dacă veți scrie codul corespunzător documentelor de definire a cadrelor așa cum v-am arătat până acum, fiecare legătură va deschide documentul referit în cadrul în care se află ea. Dacă doriți ca o legătură să deschidă un fișier într-un alt cadru, aveți de făcut două lucruri:

- să denumiți fiecare cadru în eticheta <FRAME SRC> din blocul în care este definit;
- să precizați, în interiorul legăturii, denumirea cadrului în care va fi deschis fișierul referit de legătura respectivă.

Vom denumi cadrele având ca punct de plecare pagina ilustrată în figura 18.4. În eticheta <FRAME SRC>, adăugați după denumirea fișierului (și un spațiu liber) atributul NAME=, ca în exemplul de mai jos:

```
<FRAMESET ROWS="75%,*">
<FRAMESET COLS="30%,*">
<FRAME SRC="MULTI.HTM" NAME="Icons">
<FRAME SRC="DESCRIP.HTM" NAME="Text">
</FRAMESET>
<FRAME SRC="DEFINI.HTM" NAME="Definitions">
</FRAMESET>
```

Denumirile cadrelor apar numai în codul sursă, nu apar și în pagină. Prin urmare, nu contează cum le denumiți, important este să le dați o denumire unică.

Acum trebuie să editați legăturile din fișierele afișate în cadre, pentru a adăuga denumirea cadrului în care va fi deschis fișierul referit. Acest lucru se face adăugând, după denumirea fișierului referit în definiția legăturii, atributul TARGET= și denumirea cadrului (între ghilimele), ca în exemplul următor:

```
<A HREF="avidef.htm" TARGET="Definitions"></a>
```

Deși adăugarea atributului TARGET se face destul de ușor într-un editor HTML, o puteți face și în Composer.

Când introduceți denumirea fișierului în secțiunea Link a casetei de dialog Image Properties (vezi figura 18.5), după denumirea fișierului, tastați TARGET= între ghilimele,

apoi Definitions. Composer va plasa automat ghilimelele în marginile textului pe care l-ați introdus în câmpul respectiv. Dacă plasați ghilimelele ca în figura 18.5, textul introdus va apărea corect în sursa HTML, cu denumirea fișierului și denumirea cadrului cuprinse fiecare între ghilimele.

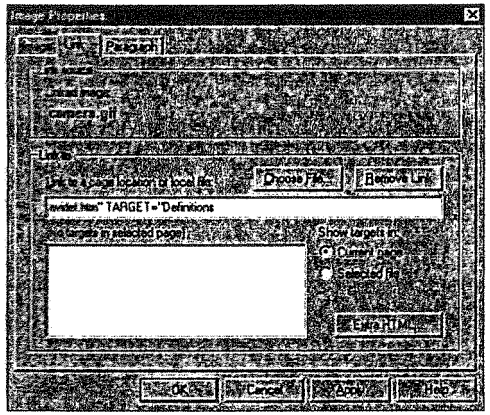


FIGURA 18.5.
Adăugarea atributului TARGET *unei legături în Composer*

Dacă omiteți atributul TARGET dintr-o legătură, legătura respectivă își va deschide fișierul în cadrul în care se află ea.

Când va fi acționată legătura prezentată în figura 18.5, în cadrul Definitions (cadrul de jos) se va deschide fișierul AVIDEF.HTM, înlocuindu-l pe DEFINI.HTM.

Să presupunem acum că doriți ca toate legăturile din fișierul MULTI.HTM să-și deschidă fișierul în cadrul Text. În asemenea situații, puteți economisi timp utilizând eticheta <BASE TARGET> în antetul fișierului care conține legăturile. Toate legăturile din fișierul respectiv își vor deschide fișierul în cadrul indicat de eticheta <BASE TARGET>, nemaifiind nevoie să adăugați atributul TARGET în eticheta fiecărei legături:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
<BASE TARGET="Text">
</HEAD>
<BODY>
aici apare definirea paginii
</BODY>
</HTML>
```

Toate legăturile din fișierul schițat anterior își vor deschide fișierul în cadrul Text.

Adaptarea la browsere care nu recunosc cadrele

Așa cum am menționat deja în această oră (chiar de două ori, deci nu se poate să nu fi observat), documentele formate din cadre nu pot fi afișate de browserele care nu recunosc extensiile Netscape pentru cadre.

Când nu se folosesc cadre, de obicei, extensiile nu împiedică afișarea completă a imaginii. În cel mai rău caz se poate întâmpla ca o parte a paginii (un tabel, de exemplu) să nu apară sau aspectul ei și formatarea caracterelor să revină la configurația prestabilită în browser. Însă cadrele sunt „afurisite" – în browserele care nu recunosc cadrele, ele fac *terra incognita* întreaga pagină, rezultând nimic altceva decât o tristă pagină goală (pfu!).

Ce puteți face în afară de a evita să folosiți cadrele? Puteți adăuga, în documentul de definire a cadrelor, eticheta <NOFRAMES>...</NOFRAMES> pentru a afișa un mesaj celor care nu pot vedea cadrele. În exemplul următor, am adăugat un mesaj <NOFRAMES> care conține o legătură către versiunea fără cadre a documentului:

```
<FRAMESET ROWS="75%,*">
<FRAMESET COLS="30%,*">
<FRAME SRC="MULTI.HTM">
<FRAME SRC="DESCRIP.HTM">
</FRAMESET>
<FRAME SRC="DEFINI.HTM">
<NOFRAMES>This document uses frames. If your browser does not support
frames, please view our <A HREF="framefree.HTM">no frames
version.</A></NOFRAMES>
</FRAMESET>
```

Când un vizitator răsfoiește documentul de definire a cadrelor, nu va vedea mesajul dintre etichetele <NOFRAMES> dacă are un browser care recunoaște cadrele – nici dumneavoastră nu îl veți vedea în Navigator. Mesajul respectiv îl vor vedea numai cei al căror browser nu recunoaște cadrele.

Iată o situație în care lipsa suportului pentru cadre în Composer ne este utilă: dacă veți deschide fișierul care conține exemplul anterior, Composer va afișa mesajul cuprins între etichetele <NOFRAMES> (vezi figura 18.6), deoarece nu dispune de suport de tip WYSIWYG pentru cadre. Din acest motiv, puteți să îl folosiți pe Composer pentru a vedea cum arată fișierul în browserele care nu recunosc cadrele, respectiv pe Navigator pentru a vedea cum arată documentul în browserele care recunosc cadrele.

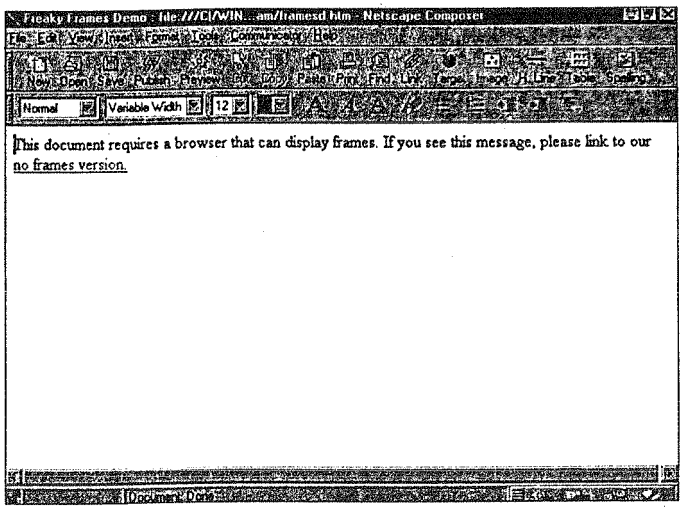


FIGURA 18.6.
Mesajul <NOFRAMES> *așa cum apare în Composer, care se comportă ca un browser care nu afișează cadre*

Creatorii de pagini Web folosesc din ce în ce mai des etichete <NOFRAMES> pentru a informa vizitatorii care nu pot vedea cadrele că sunt ghinioniști. Mesajele de genul "Sorry, this document must be viewed with Netscape Navigator 2.0 (or 3.0, or Communicator)", întâlnite la tot pasul, ne arată că popularitatea cadrelor este în creștere. Această abordare abandonează în mod inutil milioane de utilizatori de pe Web – o minoritate în scădere, e adevărat, dar care încă numără milioane. Și apoi, vreți să fiți genul căruia nu-i pasă decât de majoritate?

Alternativ, puteți furniza o legătură către o versiune fără cadre a documentului dumneavoastră, așa cum am procedat eu în exemplul dat. Crearea versiunii fără cadre nu necesită efort: copiați sub altă denumire fișierele afișate în cadre și adaptați-le formatarea și legăturile pentru a corespunde unui document multipagină, fără cadre. Apoi furnizați în blocul <NOFRAMES> din documentul de definire a cadrelor, o legătură către prima pagină a versiunii fără cadre.

În locul furnizării unei versiuni fără cadre (sau pe lângă aceasta), puteți solicita programul Netscape Now!, un program prin care Netscape Communication Corp. vă dă dreptul să inserați în paginile dumneavoastră butonul Netscape Now!. Acest buton este sursa legăturii către o pagină de la Netscape Communication, care îndrumă vizitatorii printr-o serie de formulare și opțiuni pentru a descărca o versiune de Netscape pentru sistemul lor. (Pentru a vedea cadrele, au nevoie de versiunea 2.0 sau de una mai nouă.)

Cu ajutorul programului, puteți adăuga butonul Netscape Now! în blocul <NOFRAMES>. Astfel, vizitatorii care se văd respinși de documentul dumneavoastră cu cadre, pot sări la Netscape să își ia o copie a pachetului Communicator și să revină pentru a vă admira pagina.

Paginile create cu Page Wizard (vezi Ora 3, „Crearea unei pagini Web «la minut»") sau cu șabloanele Netscape conțin automat butonul și legătura Netscape Now!.

Oare trebuie să utilizați butonul? Pe de o parte, așa ajutați vizitatorii să obțină software-ul necesar pentru a vedea pagina, iar pe de alta, cheltuiți timp și bani (pentru server) pentru a face reclamă gratuită unei companii multimilionare în dolari. E la alegerea dumneavoastră.

FrameGang

Pe CD-ROM-ul care însoțește cartea există un program numit FrameGang, care transformă crearea documentelor de definire a cadrelor într-o bagatelă. Utilizarea programului presupune să știți minimul necesar cu privire la codul pentru cadre, însă ușurează definirea cadrelor scriind o parte de cod și ajustând în mod automat valorile din liniile <FRAMESET>, pe măsură ce trageți marginile cadrelor cu mouse-ul.

Rezumat

Cadrele constituie un exercițiu de organizare și discernământ. Cel mai important lucru asupra căruia trebuie să vă decideți este dacă veți utiliza cadre. Când sunteți hotărât să folosiți cadre, încercați să furnizați întotdeauna un mesaj <NOFRAMES> și o variantă fără cadre.

Atelier

Î&R

Î **Câteodată, Navigator adaugă cadrelor bare de derulare și atunci când nu este nevoie. Ce aș putea face în această privință?**

R În mod prestabilit, browserele adaugă bare de derulare de fiecare dată când conținutul fișierului pare să fie mai mare decât cadrul. Ați putea rezolva problema ajustând formatarea conținutului sau redimensionând cadrul astfel încât conținutul să încapă în cadru.

Nu uitați însă că, dacă pagina apare bine pe ecranul dumneavoastră, nu înseamnă că va apărea la fel pe ecranul tuturor vizitatorilor. Diferențele dintre dimensiunile fonturilor, rezoluția ecranului și alți factori de afișare pot face ca materialul care apare bine pe ecranul dumneavoastră să nu încapă pe ecranul altora. Lăsând barele de derulare active, veți fi sigur că toți vizitatorii care pot vedea cadrele, vor putea răsfoi pagina dumneavoastră.

Dacă sunteți convins că barele de derulare nu sunt necesare, puteți inhiba afișarea lor adăugând atributul SCROLLING="NO" în linia <FRAME SRC>, astfel:

```
<FRAME SRC="sample.htm" SCROLLING="NO">
```

Iar dacă doriți să obligați browserele să afișeze barele de derulare chiar dacă ele consideră că nu e necesar, adăugați SCROLLING="YES".

Î **Este posibil ca o legătură afișată într-un cadru să deschidă un fișier care să nu fie afișat într-un cadru, ci în toată fereastra (înlocuind toate cadrele)?**

R Da. Pentru aceasta, folosiți șirul "TOP" ca valoare a atributului TARGET din linia care definește legătura. (Vezi secțiunea „Precizarea cadrului în care este deschis documentul referit".) Când legătura este activată, fișierul care se deschide umple toată fereastra browserului, înlocuind documentul de definire a cadrelor. Pentru a reveni la documentul cu cadre, se execută clic pe butonul Back.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Toate browserele pot afișa cadre. Adevărat sau fals?

2. Care dintre afirmațiile următoare este adevărată în cazul paginilor Web formate din cadre?

   a. Pot fi destul de frumoase.

   b. Sunt destul de ușor de creat.

   c. O parte din vizitatori nu le pot răsfoi corespunzător.

   d. Toate afirmațiile anterioare.

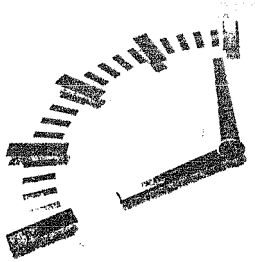
Răspunsuri

1. Fals.
2. (d).

Activitate

Revedeți câteva dintre paginile la care lucrați și evaluați-le conținutul. Există vreuna care poate candida la forma cu cadre?

ORA 19



Proiectarea formularelor interactive

Într-un fel, chiar și un document HTML vechi este *interactiv*, prin faptul că vă permite să săriți la alte URL-uri sau ancore. Executați clic și el răspunde; asta-i interactivitatea.

Dar mai există un fel de interactivitate pentru care nu există suport direct în codul HTML. Un *script* este un program care preia niște date de intrare de la vizitatorul unei pagini, le prelucrează și furnizează un rezultat. Interacțiunea poate fi simplă, cum ar fi preluarea numelui și adresei utilizatorului și adăugarea lor într-o listă de adrese, sau mai complexă, cum ar fi prezentarea (în funcție de precizările vizitatorului) desfășurătorului cu ratele lunare corespunzătoare cumpărării unei locuințe.

HTML nu dispune de astfel de funcții. Pentru a pune la dispoziția vizitatorilor funcții interactive, de obicei, pagina dumneavoastră trebuie să apeleze un program script care se află pe server sau pe client. HTML este suficient de isteț pentru a prelua de la vizitator datele de intrare și pentru a le transmite unui program script, iar în final să afișeze ceea ce produce scriptul (presupunând că acesta formulează datele de ieșire în coduri HTML).

Însă prelucrarea propriu-zisă a datelor introduse de către vizitator ține numai și numai de programul script. În această oră, veți învăța despre una dintre cele mai importante aplicații ale scripturilor: *formularele*. (În Ora 20, „Plasarea mai multor legături sub aceeași imagine", veți descoperi încă ceva: *imaginile-hartă*.) Problematica prezentată în această oră cuprinde:

- noțiuni generale privind conceptul scripturilor;
- crearea și formatarea *formularelor* interactive, care preiau informații de la vizitatorii paginii dumneavoastră;
- modul în care unul dintre programele de pe CD-ROM înlesnește utilizarea formularelor.

Scripturile CGI

O carte de dimensiunea acesteia, care să fie dedicată scripturilor CGI, ar fi prea mică. Și de aceea, lectura unei astfel de cărți s-ar putea să nu fie cel mai bun mod de a vă folosi timpul. Nevoia de a ști limbajul CGI este din ce în ce mai redusă, deoarece câștigă popularitate JavaScript, Java și alte limbaje de scripturi.

TERMEN NOU CGI. Abreviere pentru Common Gateway Interface. Un limbaj pentru scripturile apelate de paginile Web și care sunt rulate pe serverele Web.

TERMEN NOU Java, JavaScript. Două limbaje distincte, care nu se înrudesc defel. JavaScript este un limbaj pentru scripturile rulate în browser (nu pe server)

și face, în mare parte, aceleași lucruri pe care le face CGI. Java este un limbaj de programare de uz general, utilizat uneori pentru a adăuga paginilor Web facilități suplimentare.

Cu toate acestea, deocamdată, scripturile CGI reprezintă cel mai bun mod de a activa formularele și imaginile-hartă din documentele dumneavoastră. Dar înainte de a vă gândi să scrieți scripturi, trebuie să știți câte ceva despre CGI.

Programele CGI sunt rulate pe server, nu în browser. Regulile și limbajele de programare preferate pentru scrierea scripturilor diferă în funcție de tipul serverului și al platformei. Majoritatea serverelor Web din ziua de azi se bazează pe UNIX și lucrează cel mai bine cu scripturi scrise în unul dintre binecunoscutele limbaje shell din UNIX: Bourne sau Perl. Pe de altă parte, serverele care se bazează pe Windows sunt configurate pentru scripturile Visual Basic. Drept urmare, îmi este imposibil să vă ofer în această carte un exemplu de cod script care să funcționeze corect pe orice server. Codul HTML prezentat în carte ilustrează modul de afișare a unui formular sau a unei imagini-hartă și dă rezultate bune în Communicator, însă scripturile prezentate sunt pentru Bourne și Perl și s-ar putea să nu meargă pe serverul dumneavoastră.

Chiar dacă serverul dumneavoastră dispune de suport pentru scripturi, nu este sigur că furnizorul serverului vă va permite să le utilizați. Interacțiunea accentuată dintre vizitatori și serverul care rulează scripturi reprezintă un potențial risc privind securitatea serverului. Înainte de a construi un document care utilizează scripturi CGI, vorbiți cu furnizorul serverului sau cu administratorul de sistem pentru a afla dacă și în ce condiții aveți voie să utilizați scripturi. După aceea, lucrați împreună cu administratorul de sistem la testarea și implementarea fiecărui script pe care îl scrieți.

Personal, cred că cel mai bine este să vă faceți griji în legătură cu ceea ce apare pe ecran și să lăsați pe altcineva (de obicei, pe cel care gestionează serverul Web unde publicați paginile) să-și facă griji în legătură cu scripturile. În cazul unui formular, trebuie să definiți în HTML înfățișarea de pe ecran a acestuia. Apoi duceți fișierul respectiv altcuiva (unui programator sau chiar unui furnizor de Internet), îi explicați cum doriți să fie manipulate datele din formular și îl lăsați să se ocupe de problemă în continuare.

Crearea formularelor interactive

Cu siguranță că ați văzut formulare pe Web. De exemplu, când introduceți un termen într-un mecanism de căutare (cum este Yahoo), utilizați un formular. Formularele de căutare cum sunt cele din Yahoo funcționează astfel:

1. Executând instrucțiunile din fișierul HTML, browserul preia termenul introdus de dumneavoastră și îl transmite serverului Yahoo împreună cu denumirea și poziția fișierului care conține scriptul necesar prelucrării datelor.
2. Serverul lansează în execuție scriptul respectiv și îi furnizează termenul de căutat ca pe o variabilă de *intrare*.
3. La final, scriptul produce niște date de *ieșire* (un listing cu rezultatele căutării) și instrucțiunile de afișare a acestora într-un document HTML.
4. Serverul trimite datele de ieșire browserului pentru a fi afișate.

Etapele creării unui formular

Pentru a crea un formular interactiv, trebuie să parcurgeți două etape:

1. Cu ajutorul unor etichete HTML speciale, creați un formular vizibil care este afișat în pagina dumneavoastră. Definiția formularului cuprinde denumirile datelor de intrare pe care le preia formularul și adresa scriptului CGI care va prelucra datele respective.
2. Scrieți un script CGI care primește datele din formular, le trimite serverului, le prelucrează și furnizează rezultatul într-un anumit format.

Din cauza problemelor legate de diversitatea serverelor și de complexitatea scrierii scripturilor CGI, această oră se ocupă în primul rând de pasul 1, crearea formularului de pe ecran.

Atributul METHOD

Când construiți un formular, trebuie să-i dați atributului `METHOD` din eticheta `FORM` una dintre cele două valori: `GET` sau `POST`. Ambele valori arată că datele introduse în formular de către vizitator trebuie transmise unui anumit script, ca date de intrare; diferă însă modul de prezentare a datelor.

Pentru majoritatea formularelor este de preferat `POST` pentru că îi indică serverului să furnizeze datele direct scriptului, ca date de intrare standard. `GET`, în schimb, este plasat într-o variabilă de mediu și apoi trimis scriptului. Utilizarea variabilei de mediu permite programatorilor să definească mai exact modul în care va trata scriptul datele de intrare, oferindu-le practic o mulțime de posibilități de prelucrare avansată.
Dar pentru prelucrarea formularelor simple, `POST` este mai simplă și mai potrivită.

Butoanele Submit

Atunci când este folosită împreună cu atributul `SUBMIT`, una dintre etichetele HTML pentru formulare creează pe ecran un buton cu inscripția „Submit" (vezi figura 19.2). De exemplu, linia următoare creează un buton Submit:

```
<INPUT TYPE="Submit">
```

Dacă formularul este destinat să trimită serverului o singură valoare de intrare, butonul Submit este opțional. Apăsarea tastei Enter transmite automat formularul. Totuși, este bine să obișnuiți a insera un buton Submit în toate formularele.

Pe acest buton trebuie să execute clic vizitatorii pentru a confirma că au terminat de introdus datele în formular. Când un vizitator execută clic pe butonul Submit, browserul transmite datele de intrare din formular scriptului destinat pentru prelucrare.

În mod prestabilit, pe buton apare textul „Submit". Prin adăugarea atributului `VALUE` în etichetă, puteți face ca pe buton să apară textul pe care îl doriți. (El se va comporta în continuare tot ca un buton Submit.) De exemplu, linia următoare creează un buton Submit cu inscripția „Send Answers":

```
<INPUT TYPE="Submit" VALUE="Send Answers">
```

Definirea formularelor necesită scrierea mai multor linii de cod HTML, iar funcția Insert HTML Tag din Composer inserează numai câte o linie o dată, lucru care nu îl recomandă pentru construirea formularelor. În plus, Composer nu poate afișa formularele în modul WYSIWYG; pentru a le vizualiza trebuie să apelați la Navigator.

Cea mai bună metodă de definire a formularelor este să scrieți codul într-un editor HTML și să îl verificați vizualizând fișierul în Navigator. Astfel, mai întâi compuneți și formatați pagina în Composer, mai puțin formularele. Apoi alegeți View | Edit Document Source pentru a deschide pagina într-un editor HTML să inserați codul pentru formulare.

Scriptarea unui formular

Pentru început, creați documentul omițând formularele. Spre exemplificare, am creat o pagină pentru preluarea adreselor de poștă electronică ale vizitatorilor (vezi figura 19.1). Iată codul sursă:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Address Form</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H2>Tell Us Your Address</H2>
</BODY>
</HTML>
```

FIGURA 19.1.
Un exemplu de document, fără formulare

Definirea formularului

Definiția formularului intră în corpul documentului și este încadrată de etichetele <FORM> și </FORM>. Ea cuprinde atât etichetele pentru crearea câmpurilor din formular, cât și textul asociat câmpurilor respective.

În eticheta <FORM> se introduc valorile corespunzătoare atributelor METHOD (GET sau POST) și ACTION. Atributul ACTION conține (între ghilimele) denumirea fișierului sau a programului script care va prelucra datele de intrare ale formularului.

Deoarece formularul meu este simplu, am folosit valoarea POST pentru atributul METHOD, urmând ca datele să fie prelucrate cu scriptul pe care îl voi denumi MAILPOST.CGI. Menționez că serverul meu cere ca scripturile CGI să fie stocate în directorul CGI-BIN.

Observați că pentru a indica în mod corespunzător directorul CGI-BIN, trebuie să folosesc două puncte (. .) pentru a urca în ierarhia serverului.

Iată cum arată definiția formularului în acest moment:

```
<FORM METHOD="POST" ACTION="../CGI-BIN /MAILPOST.CGI">
</FORM>
```

Pentru atributul TYPE din eticheta <INPUT> există un șir de valori, iar eticheta <INPUT> poate avea două forme, fiecare dintre ele creând un alt tip de câmp: casetă pentru text, buton de tip radio etc. Vezi secțiunea „Câmpurile din formulare și formatarea lor", care urmează în această oră.

După ce am stabilit modul de furnizare a datelor și denumirea fișierului script, trebuie să creăm câmpul de intrare de pe ecran și să-l denumim pentru ca scriptul să știe la ce se referă valoarea furnizată. Câmpurile de intrare sunt create cu ajutorul etichetei <INPUT> și al atributelor TYPE, respectiv NAME. TYPE indică (între ghilimele) tipul câmpului de intrare utilizat; de pildă, în exemplul următor am folosit valoarea TEXT în scopul de a crea un câmp pentru introducerea unei linii de text. Valoarea precizată între ghilimele după NAME= este denumirea asociată valorii introduse de către vizitator.

```
<FORM METHOD="POST" ACTION="../CGI-BIN /MAILPOST.CGI">
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="VisitorAddress" SIZE="40">
</FORM>
```

Acum vreau să scriu ceva lângă câmpul de intrare pentru a-i spune vizitatorului ce date să introducă. Textul respectiv se definește și se formatează ca în orice alt fișier HTML:

```
<FORM METHOD="POST" ACTION="../CGI-BIN /MAILPOST.CGI">
Tell us your <b>E-mail Address</b><INPUT TYPE="TEXT"
NAME="VisitorAddress">
</FORM>
```

După valoarea "TEXT" a atributului TYPE, aș fi putut adăuga atributul SIZE urmat de o valoare (de exemplu, SIZE="20"), pentru a stabili lungimea câmpului de text (în caractere).

În final, voi adăuga înaintea etichetei </FORM> un buton Submit. Remarcați că am adăugat înaintea butonului și o etichetă <P> pentru a-l distanța puțin.

În continuare este prezentat documentul în forma sa finală, care conține și butonul Submit, iar în figura 19.2, formularul așa cum apare el pe ecran.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Address Form</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H2>Tell Us Your Address</H2>
<FORM METHOD="POST" ACTION="../CGI-BIN /MAILPOST.CGI">
Tell us your <b>E-mail Address</b><INPUT TYPE="TEXT" NAME="VisitorAddress">
<P>
```

```
<INPUT TYPE="Submit Query">
</P>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Scrierea scriptului

Ca să vedeți cum arată un script, v-am prezentat în această secțiune un script simplu, MAILPOST.CGI, împreună cu descrierea lui. Mai întâi, rețineți că liniile care încep cu echo sunt menite să transmită informații browserului. Prima linie descrie tipul datelor (conform specificației MIME) care sunt transmise browserului, pentru ca browserul să știe cum să le interpreteze (în acest caz, este vorba despre un fișier HTML).

După cum puteți vedea, liniile care urmează definesc un întreg fișier HTML care va fi afișat în browser. În corpul fișierului se pot observa două linii care încep cu echo. Prima afișează textul Thanks! You told us your address is, iar a doua afișează valoarea VisitorAddress, care este valoarea introdusă de vizitator în formular. Aproape de sfârșitul fișierului apare o legătură către pagina în care se află formularul, pentru ca vizitatorul să poată reveni după ce vede rezultatul afișat de script.

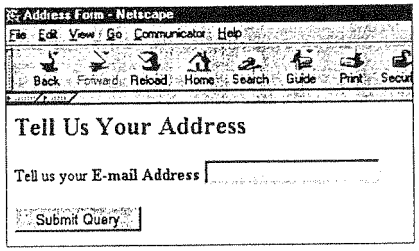


FIGURA 19.2.
Formularul finalizat

Șirul EOF de la sfârșitul fișierului înseamnă End of File (sfârșitul fișierului). Figura 19.3 prezintă formularul de ieșire corespunzător datelor de intrare furnizate de un vizitator.

```
echo Content-type: text/html
echo
cat << EOF
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Your Address</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
EOF
echo "Thanks! You told us your address is"
echo $WWW_VisitorAddress
fi
cat << EOF
</P>
<P><A HREF="../www/Address.html">Return to previous page</A><P>
</BODY>
</HTML>
EOF
```

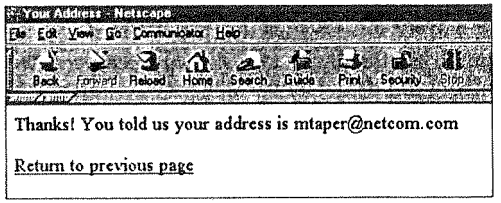



FIGURA 19.3.
Formularul de ieșire cu datele unui vizitator

Câmpurile din formulare și formatarea lor

În exemplul prezentat anterior, am folosit un câmp de intrare de tip text (TYPE="TEXT") care creează pe ecran o casetă în care vizitatorul tastează un text.

În afară de valoarea TEXT, atributul TYPE mai poate lua una dintre valorile: RADIO sau CHECKBOX. Fiecare dintre ele creează un alt tip de câmp și sunt utile când vizitatorul trebuie să aleagă datele de intrare care îi corespund.

Butoane de tip radio (<INPUT TYPE=RADIO>)

Tipul RADIO este folosit la crearea unor liste din care vizitatorul trebuie să aleagă un element executând clic pe butonul de tip radio din dreptul acestuia. Când se apasă butonul Submit, scriptului i se transmite valoarea prestabilită corespunzătoare butonului de tip radio ales. Observați că liniile din exemplul următor formează o listă ordonată (<OL>).

Fiecare element dintr-o listă cu butoane de tip radio este creat printr-o linie <INPUT> separată. Toate butoanele au același atribut NAME, însă denumirile corespunzătoare valorilor diferă:

```
<OL>
<LI><INPUT TYPE="RADIO" NAME="Character" VALUE= "Vito">Vito
<LI><INPUT TYPE="RADIO" NAME="Character" VALUE= "Michael">Michael
<LI><INPUT TYPE="RADIO" NAME="Character" VALUE= "Fredo">Fredo
</OL>
```

Se poate observa că liniile sunt identice, cu excepția valorii atributului VALUE și a textului de la sfârșitul liniei (din afara etichetei), care este afișat pe ecran în dreptul butonului. Această definiție de formular este afișată în pagina prezentată în figura 19.4. După ce vizitatorul a ales un buton de tip radio și a executat clic pe butonul Submit, valoarea (VALUE) corespunzătoare butonului de tip radio ales este transmisă serverului ca dată de intrare pentru variabila Character.

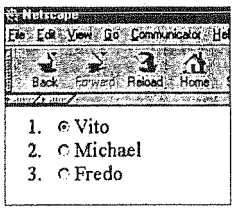


FIGURA 19.4.
Butoane de tip radio

Casete de validare (<INPUT TYPE=CHECKBOX>)

Tipul CHECKBOX este similar tipului RADIO, cu deosebirea că permite vizitatorului să aleagă mai multe elemente din listă. Fiecare alegere este transmisă ca dată de intrare a variabilei care îi corespunde (lângă NAME). Formularul definit în exemplul următor este prezentat în figura 19.5.

```
<LI><INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="Vito">Vito
<LI><INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="Michael">Michael
<LI><INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="Fredo">Fredo
</UL>
```

FIGURA 19.5.
Casete de validare

După ce vizitatorul a bifat o casetă de validare și a executat clic pe butonul Submit, valoarea corespunzătoare casetei selectate este transmisă serverului ca dată de intrare pentru variabila Character.

Liste derulante și casete pentru text

În afara etichetei INPUT, formularele mai pot fi definite cu ajutorul uneia dintre etichetele SELECT sau TEXTAREA.

Aceste etichete înlocuiesc eticheta <INPUT>; altfel spus, puteți folosi în cadrul lor atributele NAME și VALUE la fel ca în eticheta <INPUT>. Diferă însă tipul formularului creat.

<SELECT> creează o listă derulantă cu opțiuni. Fiecare opțiune este precizată în cadrul unei etichete <OPTION> din blocul <SELECT>, ca în exemplul următor:

```
<SELECT NAME="TVshow">
<OPTION>Friends
<OPTION>Seinfeld
<OPTION SELECTED>Hee-Haw
<OPTION>The Simpsons
<OPTION>NBC Nightly News
</SELECT>
```

Observați că una dintre etichetele <OPTION> conține atributul SELECTED. Aceasta este opțiunea selectată în mod prestabilit când este afișat formularul pentru prima dată. După ce utilizatorul alege o opțiune din formularul prezentat ca exemplu, opțiunea respectivă va fi transmisă scriptului ca valoare pentru variabila TVShow.

Formularul este prezentat în figura 19.6.

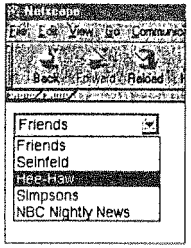


FIGURA 19.6.
O listă derulantă

<TEXTAREA> creează o casetă pentru text în care vizitatorul poate tasta un text mai lung. Această etichetă este utilă pentru preluarea comentariilor făcute de vizitatori referitor la pagina dumneavoastră.

Dimensiunea și comportamentul casetei pentru text sunt determinate de o întreagă listă de atribute. Iată câteva dintre ele:

- ROWS="*valoare*" Numărul de linii din casetă.
- COLS="*valoare*" Numărul de coloane din casetă.
- WRAP="OFF" Dezactivează ajustarea automată a textului din casetă.

Codul din exemplul următor creează caseta pentru text din figura 19.7:

```
<TEXTAREA NAME="Comments" ROWS= "10" COLS="50">
</TEXTAREA>
```

După ce vizitatorul tastează ceva în casetă și execută clic pe butonul Submit, textul tastat va fi transmis scriptului ca valoare a variabilei Comments.

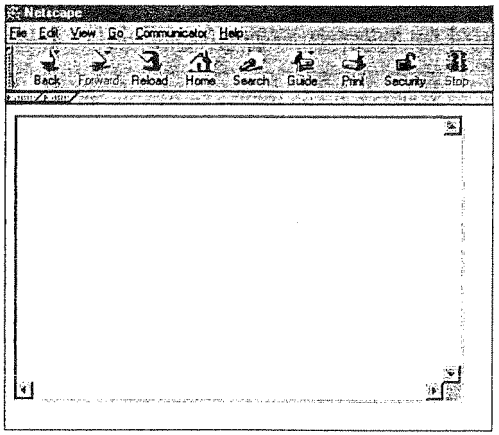


FIGURA 19.7.
O casetă pentru text

Construirea unui formular în HTML Assistant

Dacă doriți un formular și vă descurajează gândul că trebuie să scrieți codul HTML, nu uitați că există câteva utilitare care vă pot ajuta. Unul dintre ele se află chiar pe CD-ROM: HTML Assistant. (Rețineți că HTML Assistant, ca aproape toate utilitarele pentru formulare, generează numai formularul care apare pe ecran. Prin urmare, codul scriptului de prelucrare a datelor trebuie scris separat.)

Construirea formularelor în HTML Assistant este facilitată de existența unei liste derulante care conține instrumentele definite de utilizator (USER TOOLS). Deși poate fi personalizată, lista conține, în mod prestabilit, multe dintre etichetele utilizate la crearea formularelor (vezi figura 19.8).

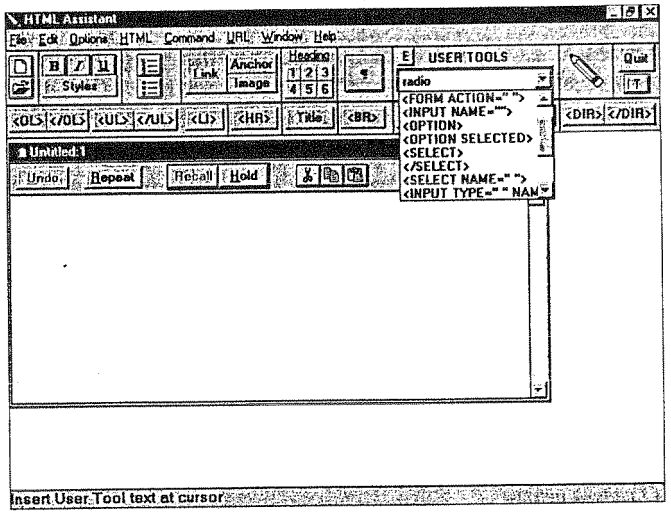


FIGURA 19.8.
Crearea formularelor în HTML Assistant

Rezumat

Dacă sunteți dispus (și în stare!) să dați piept cu universul CGI, puteți face o mulțime de lucruri folosind formularele. Celelalte tehnici utilizate sunt mai aspectuoase, dar nu sunt la fel de eficiente.

Atelier

Î&R

Î **Este posibil ca, într-un document cu cadre, să creez un formular într-un cadru, iar datele lui de ieșire să fie afișate într-un alt cadru?**

R Desigur. De fapt, un astfel de document este chiar Netscape Page Wizard (vezi Ora 3, „Crearea unei pagini Web «la minut»"). De fiecare dată când un utilizator transmite un formular din cadrul de jos (care oferă formulare pentru crearea componentelor

paginii), un script prelucrează datele introduse, iar previzualizarea paginii din cadrul din dreapta-sus reflectă modificările.

Pentru a preciza cadrul în care să fie afișate datele de ieșire provenite de la script, trebuie să includeți în eticheta `<FORM>`, după denumirea fișierului script, atributul `TARGET` împreună cu denumirea cadrului respectiv. Iată un exemplu:

```
<FORM METHOD="POST" ACTION="../CGI-BIN/SAMPLE.CGI" TARGET="TopFrame">
```

Bineînțeles că pentru a putea face acest lucru, trebuie să denumiți cadrele. Pentru detalii suplimentare despre cadre, citiți Ora 18, „Împărțirea unei pagini în cadre".

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Care dintre limbajele următoare este folosit în scripturile pentru paginile Web?
   a. Java.
   b. CGI.
   c. JavaScript.
   d. Toate limbajele anterioare.
2. Puteți crea un formular funcțional folosind numai cod HTML. Adevărat sau fals?

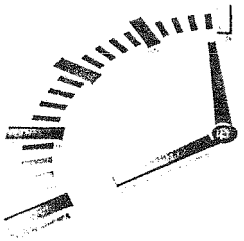
Răspunsuri

1. (d).
2. Fals. În codul HTML se specifică numai aspectul formularului și câteva lucruri referitoare la modul în care formularul preia datele. Pentru ca formularul să preia și să prelucreze datele, pe lângă codul HTML mai este necesar și un script.

Activitate

Luați legătura cu furnizorul dumneavoastră de Internet (sau vizitați-i situl Web) și aflați care sunt serviciile de scriptare oferite de firmă.

ORA 20



Plasarea mai multor legături sub aceeași imagine

Cu siguranță că ați văzut în paginile Web acele imagini grozave și barele cu butoane care conțin mai multe legături. Dacă executați clic pe un buton sau pe una dintre zonele imaginii, ajungeți într-un anumit loc, iar dacă executați clic în altă parte, ajungeți în alt loc. E o treabă de profesioniști.

Dar asta nu înseamnă că nu o puteți face, mai ales dacă ținem seama de cele 19 ore de antrenament pe care le aveți la activ. În această oră veți învăța să aplicați cele învățate în Ora 17, „Editarea codului HTML", și în Ora 19, „Proiectarea formularelor interactive", pentru a crea aceste imagini cu mai multe legături. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum se creează o imagine inline care conține mai multe legături?
- Există pe CD-ROM ceva care mă poate ajuta să fac mai ușor acest lucru?

Imaginile-hartă

Știți că un fișier grafic poate servi ca sursă a unei legături; executarea unui clic pe imagine activează legătura respectivă. Creând un script pentru o imagine-hartă, puteți face ca diferitele zone ale unei imagini să activeze legături diferite. O imagine-hartă este ilustrată în figura 20.1.

TERMEN NOU **Imagine-hartă.** O imagine inline care conține mai multe legături, fiecare dintre acestea fiind activată prin executarea unui clic pe zona imaginii care îi corespunde legăturii în cauză.

Imaginile-hartă se folosesc la construirea unor lucruri mai deosebite, cum ar fi hărțile; când se execută clic pe una dintre țări, o legătură va deschide un document despre țara respectivă. Însă au și utilizări mai obișnuite, cum ar fi barele de butoane aflate la începutul și la sfârșitul fiecărei pagini din situl Web al firmei Netscape. Fiecare bară este o singură imagine GIF, însă imaginea-hartă asociază câte un URL fiecărui buton în parte.

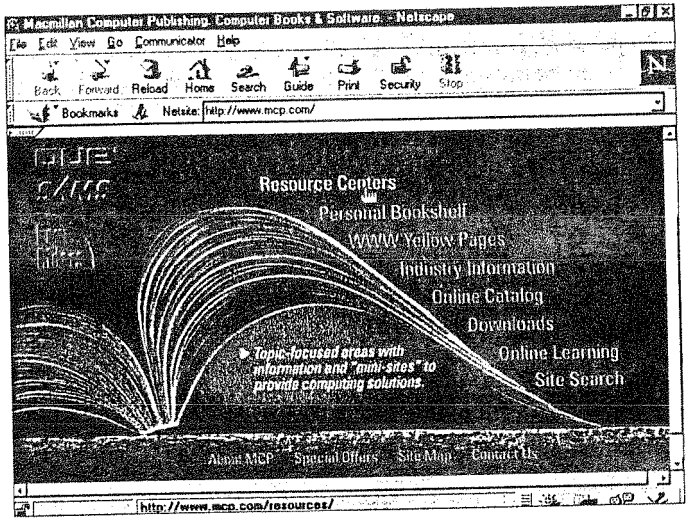


FIGURA 20.1.
Executând clic în diferite locuri de pe această imagine-hartă, sunt activate legături diferite

Pe server sau pe client?

O imagine-hartă poate fi scrisă pentru a sta pe un server și a fi prelucrată de un script CGI rulat pe server sau poate fi codificată în fișierul HTML pentru a fi rulată de browser (*client*).

Din punctul de vedere al autorului de pagini Web, imaginile-hartă pentru client oferă niște avantaje deosebite: nu trebuie să stocați suplimentar pe server un fișier hartă și nici nu aveți de a face cu scripturile CGI de prelucrare a imaginilor-hartă pentru server, deci nu trebuie să vă adaptați particularităților CGI ale serverului. Din păcate, imaginile-hartă pentru client funcționează numai dacă browserul cunoaște relativ recentele extensii Netscape pentru hărțile de pe client. În acest moment, astfel de browsere sunt numai Navigator și Internet Explorer 4.

Probabil că până la urmă, fiind mai ușor de folosit, imaginile-hartă pentru client vor fi standardizate și vor dispune de suport în toate browserele.

Alegerea imaginii și definirea zonelor

Indiferent de tipul imaginii-hartă pe care vreți să o folosiți, pentru a mapa o imagine trebuie să procedați astfel:

- alegeți o imagine corespunzătoare;
- împărțiți imaginea pe zone și stabiliți care este zona corespunzătoare fiecărui URL;
- determinați coordonatele fiecărei zone.

Pentru imaginea-hartă puteți folosi orice imagine GIF, însă cele care conțin figuri geometrice sunt mai indicate. Puteți folosi și poze sau alte imagini care nu conțin forme clare, definind zonele din ele în mod arbitrar, dar există posibilitatea ca vizitatorilor să le pară confuze.

Priviți, de exemplu, la imaginea morii de vânt (W6.GIF) din figura 20.2. Această imagine este potrivită pentru mapare deoarece este împărțită în mod natural în forme despre care se poate presupune că au în componență legături diferite.

Intenționez ca această imagine să apeleze patru URL-uri diferite. Voi folosi cele două pale de sus (care sunt dreptunghiuri) pentru două dintre cele patru zone. Pentru celelalte, voi folosi cercul care reprezintă axul morii, respectiv poligonul ce reprezintă casa.

Editorul de imagini Paint Shop Pro se află pe CD-ROM-ul care însoțește cartea.

Acum, că am ales zonele, trebuie să le aflu coordonatele. Dacă deschid imaginea într-un editor ca Paint Shop Pro (vezi figura 20.3) și plimb mouse-ul deasupra imaginii, pot vedea în mijlocul barei de stare coordonatele (x, y) corespunzătoare punctului în care se află indicatorul mouse-ului. Procedând astfel, puteți afla coordonatele exacte ale colțurilor fiecărei zone. Practic, zona este definită prin colțurile ei.

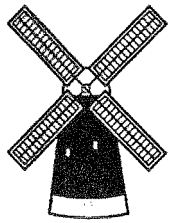


FIGURA 20.2.
O imagine GIF potrivită pentru o imagine-hartă

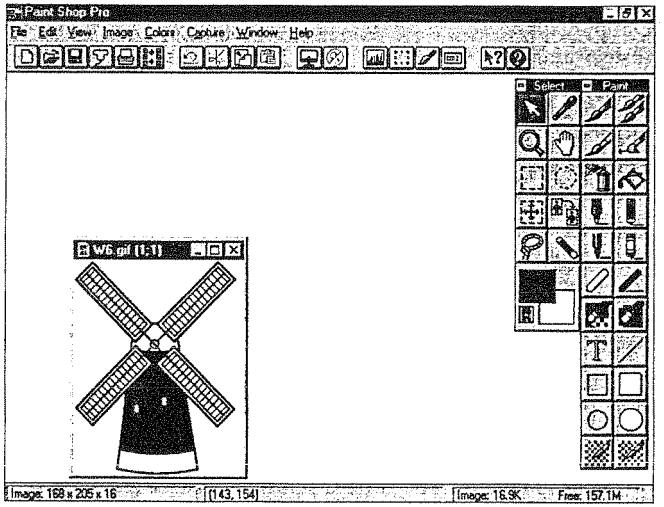


FIGURA 20.3.
Determinarea coordonatelor unei zone în Paint Shop Pro

Nu trebuie să fiți riguros când notați coordonatele zonelor. Dacă nimeriți în apropiere – de exemplu, la o distanță de doi sau trei pixeli față de poziția exactă – este destul de bine, numai dacă zona nu este atât de mică încât precizia să conteze.

Pentru exemplificare, vă voi prezenta în cele ce urmează modul de definire a zonelor imaginii din figura 20.3. De obicei, pentru dreptunghiuri trebuie să precizați numai două colțuri: cel din stânga-sus și cel din dreapta-jos. (Fiind vorba despre un dreptunghi, celelalte două puncte sunt determinate ușor de programul de mapare.) Totuși, în cazul nostru dreptunghiurile sunt înclinate și s-ar putea să nu obținem rezultatul dorit dacă nu precizăm fiecare colț. Cercul se definește precizându-i centrul și lungimea razei (în pixeli), iar poligonul, precizându-i fiecare colț. Eu am folosit următoarele coordonate:

Pala din stânga: 3,19 18,5 78,64 60,76

Pala din dreapta: 139,4 158,17 99,75 84,58

Axul: 80,80 24

Casa: 56,87 104,87 124,197 44,198.

Acum am tot ce îmi trebuie pentru crearea imaginii-hartă: URL-ul, denumirea și coordonatele corespunzătoare fiecărei zone.

Defăcut

De făcut: Creați o imagine-hartă pentru client

1. Începeți cu eticheta <MAP>, care le indică browserelor că urmează o imagine-hartă. Eticheta <MAP> conține atributul NAME și denumirea atribuită imaginii-hartă (orice denumire doriți).

De vreme ce inserați definirea imaginii-hartă în corpul fișierului HTML, nu are importanță unde o inserați și care este poziția ei față de linia <IMG SRC> care înglobează imaginea.

2. În continuare, folosind eticheta AREA, definiți fiecare zonă și URL-ul asociat ei. Eticheta AREA conține atributul SHAPE, atributul COORDS și legătura (eticheta <HREF>), care apar în această ordine. Valoarea atributului SHAPE indică forma zonei (CIRCLE, RECT, POLY), iar în atributul COORDS sunt precizate coordonatele (între ghilimele). Perechile de coordonate sunt despărțite printr-un spațiu. Liniile următoare definesc imaginea-hartă HartaMea:

```
<MAP NAME="HartaMea">
AREA SHAPE="RECT" COORDS="3,19 18,5 78,64 60,76" HREF="palastanga.htm"
AREA SHAPE="RECT" COORDS="139,4 158,17 99,75 84,58" HREF="paladreapta.htm"
AREA SHAPE="CIRCLE" COORDS="80,80 24" HREF="axul.htm"
AREA SHAPE="POLY" COORDS="56,87 104,87 124,197 44,198" HREF="casa.htm"
</MAP>
```

3. Eticheta <IMG SRC> care indică imaginea inline nu apare în definiția hărții. O puteți scrie oriunde în corpul fișierului HTML (sau acolo unde vreți să fie afișată imaginea pe pagină), ca și cum ar fi vorba despre o imagine inline obișnuită. Pentru a lega imaginea de imaginea-hartă, trebuie să adăugați atributul USEMAP cu valoarea pe care i-ați dat-o atributului NAME în eticheta <MAP>:

```
<IMG SRC="W6.GIF" USEMAP="HartaMea">
```

Crearea unei imagini-hartă pentru server

Conceptul de creare a imaginilor-hartă pentru server este analog celui utilizat la hărțile pentru client, însă execuția este diferită. Este important de reținut că descrierea zonelor imaginii-hartă nu se află în fișierul HTML, ci într-un fișier separat, pe care trebuie să îl încărcați pe server.

Primul pas în crearea imaginilor-hartă pentru server constă în aflarea denumirii programului CGI pentru imagini-hartă și a poziției acestuia în structura de directoare a serverului. Majoritatea serverelor folosesc unul dintre programele următoare:

- Imagemap, folosit pe serverele NCSA HTTPd;
- HTImage, folosit pe serverele w3c httpd.

Între cele două programe există mici diferențe în ceea ce privește codul din fișierul cu definiția hărții și cel din documentul HTML.

Fișierul cu definiția hărții conține câte o linie pentru fiecare zonă, în fiecare linie fiind incluse: denumirea formei pe care o are zona, coordonatele zonei și URL-ul referit de zona respectivă.

În cazul programului Imagemap, precizați forma zonei, URL-ul, apoi coordonatele, ca mai jos:

```
rectangle /palastanga.htm 3,19 18,5 78,64 60,76
rectangle /paladreapta.htm 139,4 158,17 99,75 84,58
circle /axul.htm 80,80 24
polygon /casa.htm 56,87 104,87 124,197 44,198
```

În cazul programului HTImage, precizați forma zonei, coordonatele și, la urmă, URL-ul. Fiecare pereche de coordonate trebuie pusă între paranteze (mai puțin raza cercului):

```
rectangle (3,19) (18,5) (78,64) (60,76) /palastanga.htm
rectangle (139,4) (158,17) (99,75) (84,58) /paladreapta.htm
circle (80,80) 24 /axul.htm
polygon (56,87) (104,87) (124,197) (44,198) /casa.htm
```

Salvați fișierul cu extensia .MAP și încărcați-l pe server în directorul indicat de administratorul de sistem.

Creați în fișierul HTML o legătură care să aibă drept sursă imaginea și, în același timp, să identifice pe server programul de prelucrare și fișierul cu definiția hărții. Apoi adăugați atributul `ISMAP` în eticheta `IMG SRC` care indică fișierul cu imaginea, pentru a arăta că este vorba despre imaginea utilizată pentru hartă.

De exemplu, codul pentru programul Imagemap este următorul:

```
<A HREF="../cgi-bin/imagemap/maps/HartaMea.map">
<IMG SRC="W6.GIF" ISMAP>
</A>
```

Iar codul corespunzător programului HTImage este:

```
<A HREF="../cgi-bin/htimage/maps/HartaMea.map">
<IMG SRC="W6.GIF" ISMAP>
</A>
```

Căile din exemplele prezentate arată că programul de prelucrare este stocat în directorul `CGI-BIN` iar fișierul cu definiția hărții este stocat într-un director `MAPS` din `CGI-BIN`.

MapEdit

MapEdit, pe care îl găsiți pe CD-ROM-ul care însoțește cartea, este un program care vă ajută să creați fișiere cu definiția hărților pentru servere unde rulează Imagemap sau HTImage.

În MapEdit, puteți deschide un fișier GIF pe care vreți să-l folosiți la o imagine-hartă, să selectați zonele cu mouse-ul și să introduceți URL-ul corespunzător fiecăreia dintre ele. Programul generează automat un fișier cu definiția hărții pentru tipul de server precizat. Acest lucru nu vă scutește de cunoașterea scrierii codului pentru imagini-hartă, însă vă ajută să economisiți un timp prețios (vezi figura 20.4).

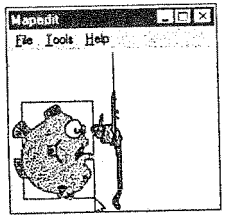


FIGURA 20.4.
MapEdit

Rezumat

Imaginile-hartă sunt destul de drăguțe și nu prea greu de făcut. Asigurați-vă însă că în imaginea aleasă puteți defini zone ușor de identificat de către vizitatori.

Atelier

Î&R

Î **Este posibil ca o legătură dintr-o imagine-hartă afișată într-un cadru să deschidă un fișier în alt cadru?**

R Desigur. Pașii necesari sunt asemănători cu cei din cazul formularului dintr-un cadru, care deschide un fișier în alt cadru. Adăugați după URL-ul din eticheta `AREA`, atributul `TARGET` împreună cu denumirea cadrului, astfel:

```
<AREA SHAPE="CIRCLE" COORDS="35,10" 20 HREF="topframe.htm" TARGET="TopFrame">
```

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Care dintre imaginile următoare este potrivită pentru o imagine-hartă?
   a. O față zâmbitoare de culoare galbenă.
   b. O poză cu oceanul.
   c. O hartă a Americii Centrale.
   d. O minge albastră.
2. Dacă vă așteptați ca toți cei vizați să utilizeze browsere de frunte, ce tip de imagine-hartă este mai indicat să folosiți?
   a. Pentru client.
   b. Pentru server.
   c. Pentru salient.
   d. Pentru cerber.
3. Pe majoritatea serverelor, scripturile CGI sunt stocate într-un director special, numit:
   a. SCRIPTS
   b. SPECIAL
   c. CGI-COMPARTMENT
   d. CGI-BIN

Răspunsuri

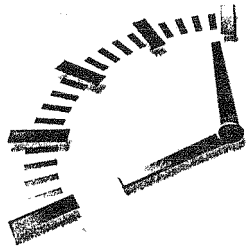
1. (c). Numai imaginea de la punctul (c) este împărțită clar în zone ușor de distins.
2. (a).
3. (d).

Activitate

Luați una dintre paginile dumneavoastră care conține mai mult de o legătură. Vă puteți gândi la o imagine care ar putea servi, în mod logic, ca imagine-hartă pentru toate legăturile din pagină? Este posibil să găsiți imaginea respectivă într-o colecție de imagini sau trebuie să o creați?

PARTEA a VI-a

Plasarea online



ORA 21

Publicarea paginii

Faptul că ați devenit un autor de pagini Web nu trebuie să-l știe numai canarul dumneavoastră. E normal să doriți ca munca dumneavoastră să apară pe un server Web pentru a fi vizitată, apreciată și îndrăgită de cei care navighează pe Web.

Composer vă este de mare ajutor în publicarea paginilor. Configurând câțiva parametri prestabiliți și organizându-vă corespunzător fișierele, veți reuși să vă publicați paginile (și ulterior să le actualizați) cu numai câteva clicuri.

La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Unde sunt publicate paginile?
- Ce trebuie să verificați înainte de a publica ceva?
- Cum se configurează Composer pentru ca publicarea să fie ușor de făcut?
- Cum se utilizează butonul Publish din Composer?

Câte ceva despre serverele Web

Probabil că pe parcursul aplicațiilor efectuate până acum v-ați hotărât unde să vă publicați pagina. În caz că nu, iată câteva locuri în care puteți găsi un server Web:

La serviciu sau la școală. La serviciu (sau la școală) s-ar putea să aveți un server Web pe care vă este permis să vă stocați pagina. Dacă pagina are un conținut legat de serviciu (sau de școală), este de așteptat să vi se permită să o publicați gratuit.

Se poate observa însă că accesul gratuit la serverele firmelor sau ale universităților se diminuează rapid pe măsură ce crește cererea și pentru că aceste instituții caută să câștige bani de pe urma conectării la Internet. De asemenea, multe dintre sistemele din universități (ca și o parte a celor din diverse firme) sunt suprasolicitate, fiind posibil ca hardware-ul lor să fie învechit sau viteza de transfer inadecvată. Un astfel de sistem nu poate oferi servicii corespunzătoare vizitatorilor dumneavoastră; mai bine plătiți câțiva dolari pe lună pentru a obține spațiu pe un server particular decât să folosiți gratuit spațiul de pe un server amărât.

De la furnizorii particulari de Internet sau de la firmele prin care își oferă serviciile online. De obicei, acești furnizori oferă cel mai bun raport serviciu/preț pentru publi-

carea paginilor Web. Împreună cu fiecare cont Internet, majoritatea furnizorilor particulari oferă un spațiu gratuit pe server și o listă cu prețuri în funcție de spațiul închiriat. Cu toate că s-ar putea să fie convenabil să închiriați spațiu Web de la firma care vă furnizează contul Internet, puteți închiria spațiu și din altă parte. Este posibil ca un bun furnizor de conturi să nu fie la fel de bun pentru închiriat spațiu Web, datorită prețurilor ridicate și/sau a slabelor servicii. Cu alte cuvinte, orientați-vă.

Înainte de a alege un anumit furnizor de spațiu Web, vizitați de câteva ori pagina Web a firmei respective, la diferite ore. Dacă serverul încetinește transmiterea paginilor la anumite ore sau pare indisponibil din când în când, căutați un furnizor mai bine dotat.

Construiți-vă singur unul. Dacă pagina dumneavoastră necesită o securitate mai mare (pentru vânzări online) sau folosește intens scripturi CGI (mai ales pentru formulare), cea mai bună soluție este un server Web de tip in-house. Argumentele care vin în sprijinul construirii propriului server Web (chiar și de către firmele relativ mici) sunt prețul scăzut al calculatoarelor (în special, al PC-urilor pe bază de Pentium) și al software-ului de server (în primul rând cel de la Netscape și Microsoft), respectiv larga disponibilitate a liniilor pentru transferul datelor cu viteză ridicată (cum sunt ISDN și T1).

Un server Web nu este ieftin. Hardware-ul și software-ul corespunzătoare unui server modest pot ajunge ușor la un preț de 4000 de dolari (sau mai mult), însă conectarea permanentă la Internet și viteza ridicată de transfer cerute de un server Web, pot costa de patru ori mai mult – în fiecare lună.
În plus, mai trebuie angajat și un expert care să se ocupe în permanență de administrarea serverului Web. Toate aceste cerințe nu înseamnă mult pentru o firmă cu peste 100 de angajați sau pentru firmele mai mici al căror profil necesită un server Web. Totuși, pentru celelalte firme mici, închirierea spațiului rămâne varianta cea mai bună.

Pregătirile dinaintea publicării

Publicarea paginii seamănă mult cu zugrăvitul unei case: treaba propriu-zisă este ușor de făcut, însă trebuie atent pregătită. Înaintea de a publica pagina trebuie să vă alocați timp în scopul de a pregăti corespunzător caracteristicile pentru publicare din Composer și fișierele care alcătuiesc pagina. Procedând astfel, puteți preveni problemele de mai târziu (și să faceți ca publicarea să fie o bagatelă).

Comunicarea cu furnizorul serverului

Cel mai important lucru care trebuie făcut înaintea publicării este să aflați cerințele și limitările serverului pe care urmează să publicați pagina. Mai precis, trebuie să aflați următoarele:

■ *Protocolul de comunicații folosit la încărcarea fișierelor* – Multe servere vă permit să utilizați protocolul valabil pe Web (HTTP), însă altele necesită ca fișierele să fie încărcate via FTP. (Composer oferă suport pentru amândouă.)

Dacă sunteți familiarizat cu utilizarea unui client Internet FTP, s-ar putea să doriți să îl utilizați pentru a încărca fișierele pe server via FTP. Dacă încărcați fișierele pe serverul furnizorului dumneavoastră de Internet, acesta vă va da instrucțiunile necesare (existente, de regulă, pe situl Web al furnizorului) pentru publicarea paginilor pe server via FTP.
În schimb, utilizarea butonului Publish are câteva avantaje față de utilizarea protocolului FTP. Butonul Publish vă dă siguranța că ajung pe server toate fișierele necesare, iar când doriți să actualizați o pagină publicată anterior, vă ajută să faceți acest lucru mult mai ușor decât utilizând protocolul FTP.

■ *Adresa completă și directorul în care vor fi stocate fișierele* – Trebuie să știți URL-ul complet corespunzător directorului în care vor fi stocate fișierele. Acesta include numele serverului, calea către directorul dumneavoastră și denumirea acestuia. Ideal este să aveți propriul director în care să stocați toate fișierele. Acest lucru vă scutește de conflictele care se pot ivi dacă vreunul dintre fișierele de pe sistem (o pagină, o imagine sau un alt fișier) are denumirea identică cu a unuia dintre fișierele dumneavoastră.

■ *Regulile sau restricțiile cu privire la denumirile fișierelor* – Regulile de denumire a fișierelor diferă de la o platformă la alta. De exemplu, serverele cu platformă DOS și câteva dintre cele cu platformă UNIX nu permit denumiri de fișiere mai lungi de opt caractere și extensii cu mai mult de trei caractere. Cel mai bine este să aflați aceste restricții înainte de a denumi fișierele. Dacă ați denumit fișierele înainte de a afla restricțiile corespunzătoare serverului, după ce le aflați, trebuie să faceți modificările necesare.

Dacă nu aveți propriul director pe server, nu denumiți nici o pagină `index.htm(l)`. Deși această denumire este des utilizată pentru prima pagină a unui document Web format din mai multe pagini, în cazul în care directorul conține deja un fișier denumit `index.htm`, serverul va respinge fișierul dumneavoastră sau îl va suprascrie pe cel existent!

Dacă înainte de a publica pagina modificați denumirea sau poziția vreunui fișier, verificați și ajustați legăturile și celelalte referințe interne implicate (`<FRAME SRC>`, `<IMG SRC>` etc.).

■ *Spațiul avut la dispoziție pe server* – Dacă vă publicați pagina pe serverul unei firme sau al unei universități, probabil va trebui să vă încadrați într-un anumit spațiu cu toate fișierele (fișiere HTML, imagini, elemente externe și scripturi). Dacă închiriați spațiu de la un furnizor particular de Internet, taxa lunară este determinată de spațiul ocupat de fișierele dumneavoastră. De aceea este important să știți cât spațiu ocupă setul dumneavoastră de fișiere.

Iată o modalitate simplă de a afla spațiul ocupat de fișierele dumneavoastră: deschideți Windows Explorer (sau omologul lui pe Macintosh), evidențiați fișierele necesare paginii, apoi citiți în bara de stare din partea de jos a ferestrei spațiul ocupat de fișierele selectate (vezi figura 21.1). Rețineți că această metodă este valabilă numai dacă fișierele se află în același director. Dacă anumite fișiere, cum ar fi imaginile sau scripturile, se află în alte directoare, trebuie să aflați numărul de octeți ocupați de fișierele din fiecare director, apoi să faceți suma acestora pentru a afla spațiul total ocupat de pagina dumneavoastră.

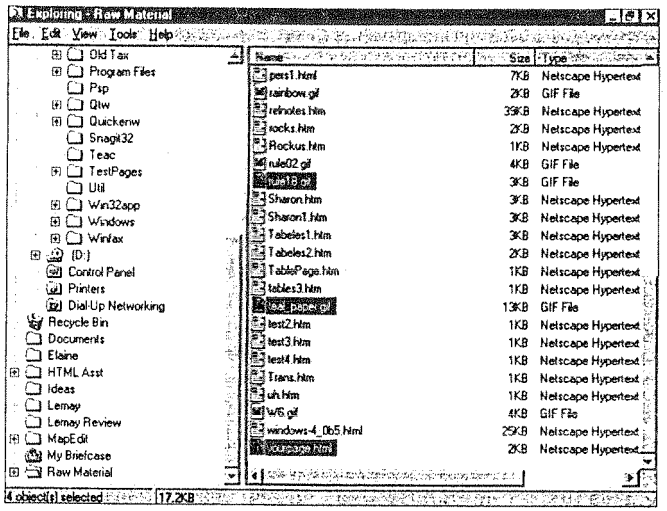


FIGURA 21.1.
Spațiul total ocupat de pagină este afișat în partea de jos a ferestrei

■ *Unde trebuie să stocați scripturile* – Dacă utilizați scripturi CGI (vezi Ora 19 și Ora 20), trebuie să aflați în primul rând dacă serverul oferă suport pentru scripturile dumneavoastră. În al doilea rând, trebuie să aflați procedeul specific de încărcare a scripturilor, care poate să difere de modul de încărcare a celorlalte fișiere. De exemplu, scripturile CGI sunt stocate de obicei într-un director numit `cgi.bin`; s-ar putea ca din motive de securitate, încărcarea fișierelor în directorul `cgi.bin` să necesite o parolă specială sau un anumit procedeu.

■ *Numele și parola folosite pentru obținerea accesului la server* – Pentru încărcarea fișierelor, furnizorul serverului trebuie să vă dea un nume (username) și o parolă (password). Dacă furnizorul dumneavoastră nu cere parolă, căutați alt furnizor, deoarece paginile dumneavoastră nu vor fi în siguranță pe un server care nu este protejat cu parolă.

Verificarea listei cu fișiere

Știind acum tot ce trebuie să știți despre server, verificați (și iar verificați) fișierele și legăturile dintre ele. Asigurați-vă că au fost actualizate legăturile corespunzătoare eventualelor fișiere mutate sau redenumite în cursul compunerii paginii sau pregătirilor pentru publicare.

> După cum am mai menționat, când puteți, este bine să copiați într-un singur director toate fișierele care alcătuiesc pagina – imaginile inline *și* elementele externe. Când veți folosi butonul Publish, veți descoperi că este aproape imposibil să încărcați în același timp toate fișierele dintr-o pagină complexă dacă nu se află în același director, atât pe calculatorul dumneavoastră, cât și pe server.

Rețineți că „legăturile" pe care trebuie să le verificați nu sunt numai legăturile care înlănțuie paginile, ci și căile și denumirile corespunzătoare următoarelor elemente:

- fișierele cu imagini inline;
- legăturile către elementele externe;
- etichetele `<FRAME SRC>`, care indică denumirea și locul fișierului care va fi afișat într-un anumit cadru;
- legăturile către fișierele script externe.

Asigurați-vă, de asemenea, că toate fișierele cu elemente externe au extensia corespunzătoare tipului lor (vezi Ora 15). Pe baza extensiei fișierului, browserele stabilesc aplicația ajutătoare sau programul-anexă necesar redării sau afișării fișierului în cauză. (Dacă descoperiți că trebuie să corectați o extensie, nu uitați să modificați și legătura care corespunde fișierului respectiv!)

Configurarea parametrilor din subcategoria Publishing

Prin configurarea parametrilor din subcategoria Publishing a casetei de dialog Preferences, obțineți două lucruri grozave:

- Configurați butonul Publish din Composer, ceea ce vă ușurează atât publicarea, cât și actualizarea ulterioară a paginii.
- Prin intermediul casetelor de validare, stabiliți ca fișierele să rămână împreună și legăturile să fie ajustate astfel încât să fiți feriți de erorile care apar la copierea paginilor pe sau de pe server.

De făcut: Configurați parametrii din subcategoria Publishing

1. Deschideți caseta de dialog Preferences în una dintre componentele pachetului Communicator, alegând Edit, Preferences.
2. Executați clic pe semnul + de lângă categoria Composer pentru a face să apară subcategoria Publishing.
3. Executați clic pe subcategoria Publishing. Caseta de dialog va arăta ca în figura 21.2.

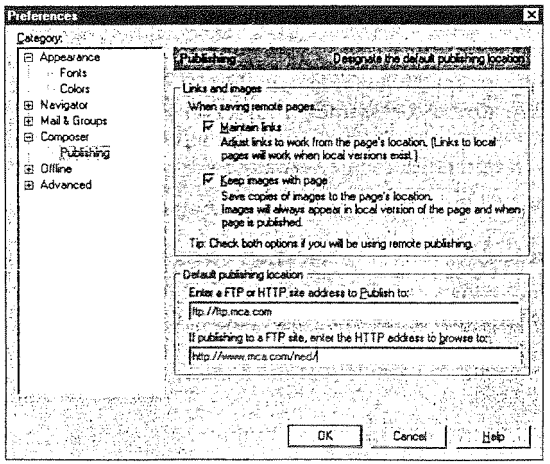


FIGURA 21.2.
Configurarea parametrilor din subcategoria Publishing

Opțiunile din dreptul casetelor de validare acționează în două direcții: când încărcați fișierele pe server, țin fișierele împreună și ajustează legăturile, iar când descărcați pagini de pe Web (de exemplu, șabloane), fac același lucru.

4. Asigurați-vă că în secțiunea Links and images sunt marcate ambele casete de validare. Prima casetă de validare îi indică programului Composer să creeze legăturile dintre fișierele din același director folosind denumiri de cale relative. Acest lucru asigură funcționarea legăturilor și pe server, cu condiția să fi încărcat pe server toate fișierele în aceleași directoare.

   Dacă bifați a doua casetă de validare, Composer copiază automat toate fișierele cu imaginile inline din pagină ori de câte ori un fișier HTML este încărcat pe server (cu butonul Publish) sau descărcat de pe Web.

Indiferent de configurația parametrilor din subcategoria Publishing, este bine să folosiți denumiri de cale relative în toate legăturile din pagină, cu excepția legăturilor către resurse aflate la distanță (alte URL-uri). Parametrii din subcategoria Publishing vă pot ajuta dacă greșiți în această privință, dar asta nu înseamnă că nu trebuie să fiți atent la denumirile de cale. Mai rețineți că parametrii din dreptul celor două casete de validare nu au efect decât asupra fișierelor grafice stocate în același director cu fișierul HTML și asupra legăturilor către fișierele din același director. Dacă aveți fișiere stocate în altă parte, iar la încărcarea paginii pe server legăturile și etichetele pentru imagini nu mai rămân valabile, Composer nu vă va salva. Prin urmare, verificați legăturile cu atenție.

5. Introduceți în primul câmp de sub Default publishing location, locația exactă (un URL care începe cu `http://` sau `ftp://`) în care vor fi încărcate fișierele când folosiți butonul Publish.

Dacă intenționați să publicați pagina pe mai multe servere sau în mai multe directoare, nu trebuie să vă faceți griji în privința locației precizate în zona Default publishing location. Pur și simplu, introduceți adresa pe care o utilizați cel mai des; când faceți publicarea propriu-zisă, veți avea posibilitatea să introduceți o altă adresă sau o altă locație de director.

   Dacă URL-ul introdus în primul câmp este o adresă Web (`http://`), Navigator va folosi informația respectivă atât la vizualizarea paginii, cât și la trimiterea ei. În cazul în care adresa corespunde unui server FTP, trebuie să completați și al doilea câmp. Acolo trebuie să precizați adresa Web corespunzătoare paginii (URL-ul prin intermediul căruia vizitatorii vor accesa pagina încărcată).

6. Executați clic pe OK.

Utilizarea butonului Publish din Composer

Dacă ați configurat parametrii referitori la publicare și v-ați pregătit fișierele, publicarea paginii este banală. Nu, nu se reduce totul la apăsarea butonului Publish. Este ceea ce producătorilor de software le place să numească *facilitate*, pe când ceilalți îi spun pur și simplu *născocire*.

Cu toate acestea, publicarea paginilor din Composer nu vă dă nici o durere de cap.

Cu ajutorul butonului Publish din Composer, paginile nu pot fi încărcate decât într-un singur director de pe server. Dacă doriți să publicați o pagină în mai multe directoare sau subdirectoare, trebuie să repetați procedura de publicare pentru fiecare director în parte.

De făcut: Publicați o pagină

1. Deschideți în Composer o pagină oarecare sau prima pagină a unui document multipagină.
2. Executați clic pe butonul Publish din bara cu instrumente Composition sau alegeți File, Publish. Va apărea o casetă de dialog similară celei din figura 21.3.

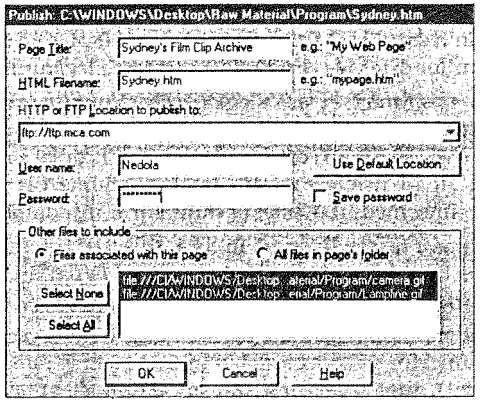


FIGURA 21.3.
Caseta de dialog Publish

3. Verificați dacă textul care apare în câmpurile Page Title și HTML Filename (și care descriu pagina deschisă în Composer) corespunde paginii pe care vreți să o publicați. Dacă nu, executați clic pe butonul Cancel și deschideți fișierul care trebuie.

Observați că adresa se introduce în câmpul HTTP or FTP Location to publish to, care este de fapt o listă derulantă, deci adresele precizate anterior pot fi regăsite în lista respectivă.

4. Textul care apare inițial în câmpul HTTP or FTP Location to publish to reprezintă locația precizată în subcategoria Publishing din caseta de dialog Preferences. Dacă nu doriți să publicați această pagină în locația respectivă, puteți introduce un alt URL.

Caseta de dialog Publish va reține numele utilizatorului (user name) corespunzător fiecărui server pe care publicați pagini și pe viitor vi-l furnizează automat. Din motive de securitate, parolele nu sunt memorate automat. Dacă doriți ca parola corespunzătoare unui server să fie memorată și să nu o mai tastați a doua oară, bifați caseta de validare Save password.

5. Introduceți numele utilizatorului și parola corespunzătoare serverului FTP sau HTTP pe care publicați pagina. Aveți grijă să le tastați exact așa cum v-a precizat administratorul serverului, deoarece anumite servere Web sunt sensibile la modul de scriere (cu litere mari sau cu litere mici).

6. În caseta de sub Other files to include, puteți selecta fișierele (mai multe fișiere HTML, fișiere grafice, scripturi etc.) care doriți să fie încărcate pe server, în directorul indicat. Pentru aceasta trebuie să precizați care fișiere să fie afișate în lista respectivă:

Deoarece când alegeți opțiunea Files associated with this page, caseta de dialog Publish nu va include în listă și fișierele externe referite, este bine ca toate fișierele care țin de o anumită pagină să fie stocate în același director. Astfel, veți putea alege opțiunea All files in page's folder și apoi veți putea să selectați toate fișierele într-o singură operație.

- *Files associated with this page* – Dacă alegeți această opțiune, în caseta de sub Other files vor fi listate toate fișierele *inline* (atât imaginile, cât și scripturile) care sunt referite în fișierul HTML. Rețineți că fișierele atașate paginii prin intermediul legăturilor externe (vezi Ora 10, „Crearea legăturilor"), nu sunt incluse.
- *All files in page's folder* – Dacă alegeți această opțiune, în caseta de sub Other files vor fi listate toate fișierele (de toate tipurile) care se află în același director cu fișierul HTML. Dacă ați fost prevăzător și ați copiat în același director cu fișierul HTML toate fișierele referite (atât cele inline, cât și cele cu elementele externe), prin intermediul acestei opțiuni vor fi disponibile toate.

După ce ați ales care fișiere să apară în listă, selectați fișierele care trebuie încărcate. În mod prestabilit, sunt selectate toate fișierele din listă. Puteți deselecta (sau reselecta) orice fișier executând clic pe el.

7. După ce ați evidențiat în listă toate fișierele care trebuie încărcate, executați clic pe OK. Communicator se conectează la Internet sau la rețeaua intranet (dacă nu este deja conectat), apoi la server și transmite numele utilizatorului și parola. Dacă serverul le acceptă, Communicator trece la încărcarea fișierelor în directorul specificat în caseta de dialog Publish.

Dacă utilizați butonul Publish pentru a încărca fișierele la o adresă FTP, Communicator transferă automat fișierele folosind modul binar al protocolului FTP. Fișierele HTML, care sunt fișiere text, pot fi transferate folosind modul ASCII al protocolului FTP, însă fișierele grafice și majoritatea fișierelor cu elemente externe nu pot fi transferate astfel deoarece pot apărea erori. Modul binar asigură transferul corect al tuturor fișierelor (text sau de alt tip), astfel încât o dată ajunse la destinație, acestea pot fi utilizate fără probleme.

Rezumat

Publicarea paginilor este o activitate simplă (care nu necesită o pricepere deosebită) dacă pregătirile sunt făcute corect. De cele mai multe ori, problemele care apar la publicare sunt cauzate de greșeli simple, cum ar fi plasarea în directoare diferite a fișierelor care țin de aceeași pagină. Dacă sunteți atent la denumirile și amplasarea fișierelor, dacă respectați regulile serverului și configurați corect programul Composer, publicarea vi se va părea unul dintre cele mai plăcute aspecte ale creării paginilor Web – răsplata unei munci bine făcute.

Atelier

Î&R

Î **Ce se va întâmpla dacă se schimbă standardul HTML? Paginile mele nu vor mai fi afișate de browserele care se conformează noului standard sau oferă suport pentru noile extensii?**

R Actualizările limbajului HTML sunt compatibile cu versiunile anterioare; cu alte cuvinte, etichetele și atributele nou adăugate reprezintă moduri noi de a face lucruri vechi. Dar, cu siguranță, vechile metode și etichete vor fi valabile în continuare.

În Ora 23, „Testarea și întreținerea paginii online", veți învăța cum să vă testați paginile HTML aflate online.

Î **Cum îmi actualizez pagina dacă o modific?**

R Și acest lucru îl veți învăța tot în Ora 23. Dar mai întâi trebuie să învățați cum să anunțați celorlalți pagina proaspăt publicată; citiți Ora 22, „Cum vă faceți simțită prezența pe Web".

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Dacă aveți o pagină Web stocată într-un fișier numit index.htm, nu trebuie să schimbați denumirea fișierului decât dacă:

   a. nu vă place cum sună;

   b. aveți propriul director pe server, unde nu sunt stocate decât fișierele dumneavoastră;

   c. v-a dat voie administratorul serverului;

   d. vă place să trăiți periculos.

2. Pe majoritatea serverelor vă puteți publica pagina folosind un client FTP pentru a încărca pe server fișierele necesare paginii. Adevărat sau fals?

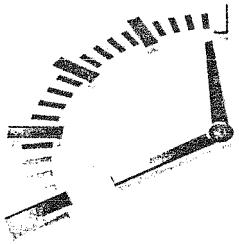
Răspunsuri

1. (b).
2. Adevărat.

Activitate

Ați publicat vreo pagină pe parcursul acestei ore sau numai ați citit ce v-am prezentat? Dacă nu, nu primiți nici un punct. Câteodată trebuie să luați inițiativa; puneți mâna și publicați o pagină.

ORA 22



Cum vă faceți simțită prezența pe Web

Dacă după ce ați plasat pagina pe server, nu știe nimeni de ea, nu prea vă este de folos. Trebuie să îi faceți publicitate pentru ca aceia care ar putea fi interesați de ea să o poată găsi ușor.

În această oră veți afla cum îi puteți face publicitate paginii dumneavoastră. La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Unde se află cele mai importante directoare Web, pe care ar trebui să fie menționată și pagina dumneavoastră?
- Cum faceți să apară pagina în unul dintre aceste directoare?
- Ce alte modalități de a face publicitate paginii există?
- Cum transmiteți prietenilor, familiei sau clienților un anunț prin poșta electronică?

Menționarea paginii în directoarele Web

Cei care pot fi vizați de dumneavoastră când creați o pagină Web se împart în două categorii: cunoscuți și necunoscuți.

Pe cunoscuți îi puteți anunța direct procedând așa cum veți învăța în această oră, dar cel mai eficient mod de a-i anunța pe necunoscuți este să vă treceți pagina în lista unuia dintre cele mai importante servicii de căutare pe Internet. Iată câteva dintre aceste servicii:

- Yahoo (vezi figura 22.1):

`www.yahoo.com`

- Excite:

`www.excite.com`

- Lycos:

`www.lycos.com`

- Alta Vista:

`www.altavista.digital.com`

- InfoSeek:

`www.infoseek.com`

- WebCrawler:

`www.webcrawler.com`

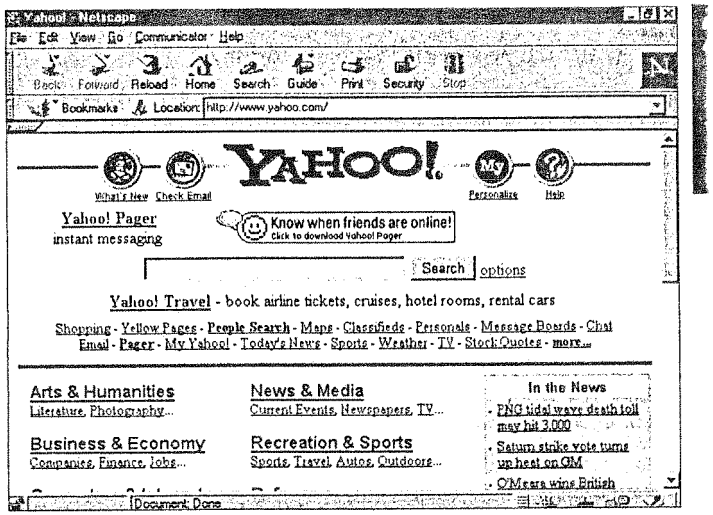


FIGURA 22.1.

Yahoo este unul dintre directoarele Web în care vă puteți adăuga pagina

Dacă pagina dumneavoastră se referă la un anumit subiect, este bine să folosiți directoarele pentru a găsi și studia alte pagini care se referă la același subiect.
Multe dintre ele oferă o listă de legături către pagini cu subiect similar. Când găsiți o astfel de pagină, puteți trimite un mesaj administratorului de server pentru a-i cere să adauge în lista respectivă o legătură către pagina dumneavoastră. (De obicei, pe pagina respectivă apare și o legătură mailto către Webmaster.) De asemenea, pentru a returna serviciul, puteți să adăugați în propriul sit Web o listă cu legături către pagini similare.

Când pagina dumneavoastră apare în lista unui astfel de serviciu, va fi găsită ori de câte ori cineva caută ceva legat de subiectul paginii, de titlul ei sau de cuvinte cheie din ea (vezi Ora 5, „Stabilirea titlului, a culorilor și a altor proprietăți ale paginii").

De fapt, unele dintre paginile de căutare vor găsi singure pagina dumneavoastră. Servicii ca Excite și Alta Vista folosesc programe (denumite uneori spidere sau crawlere) cu ajutorul cărora caută metodic pe Web și își adaugă noi pagini în propriile directoare.

Adăugându-vă manual paginile în astfel de directoare, le veți vedea listate mai repede și veți mări șansele ca ele să fie categorisite corespunzător; astfel cresc și șansele ca paginile dumneavoastră să fie găsite de cei care vor într-adevăr să le vadă.

Regulile de adăugare a noilor pagini diferă de la un director la altul. De aceea, trebuie să începeți prin a parcurge pagina de bază a directorului; acolo puteți găsi instrucțiuni, un buton sau alte indicații despre modul în care se adaugă pagini în sit.

Când vreți să adăugați într-un astfel de director URL-ul unui sit de afaceri, efectuați mai întâi căutări pentru a vedea cum apare concurența, apoi asigurați-vă că documentul dumneavoastră este asociat aceloraşi categorii sau cuvinte cheie. Astfel, cine dă peste concurență, dă și peste dumneavoastră.

De făcut: Adăugați-vă situl în Yahoo

1. Mergeți pe serverul Yahoo la adresa

   www.yahoo.com

2. Explorați categoriile din Yahoo și alegeți categoria în care se încadrează pagina dumneavoastră.
3. Reveniți în prima pagină din Yahoo și alegeți How to Suggest Your Site din partea de sus a paginii. Drept urmare, va apărea o listă de instrucțiuni, ca în figura 22.2.

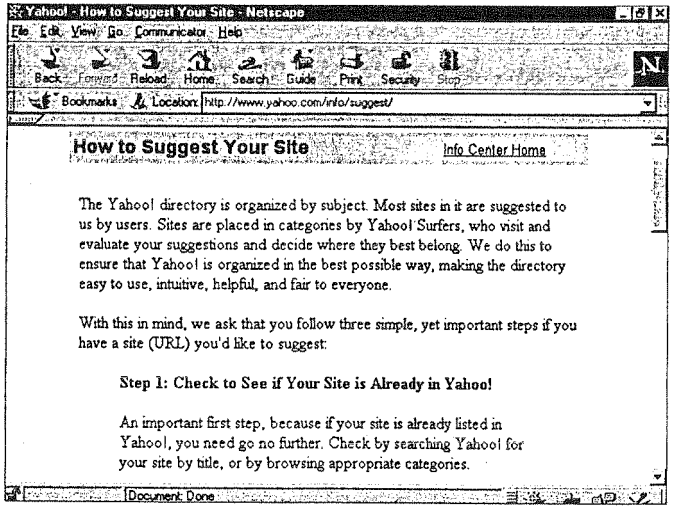


FIGURA 22.2.
Adăugarea propriului sit în directorul Yahoo

4. Urmând instrucțiunile, căutați categoria în care doriți să fie listat situl dumneavoastră.
5. Derulați lista cu situri care corespunde categoriei vizate și alegeți legătura Suggest a Site, aflată sub listă. Se va deschide o pagină care conține indicații privind propunerea unui sit.
6. Derulați pagina și alegeți din partea de jos butonul Proceed to Step One. Va fi afișat formularul din figura 22.3.
7. Introduceți în formular titlul paginii, URL-ul acesteia și celelalte categorii în care vreți să apară.

Deseori, când adăugați un sit în unul dintre directoare (printre care Yahoo și Excite), URL-ul nu apare imediat în director. Se poate întâmpla să așteptați și două săptămâni până se oficializează adăugarea sitului dumneavoastră.

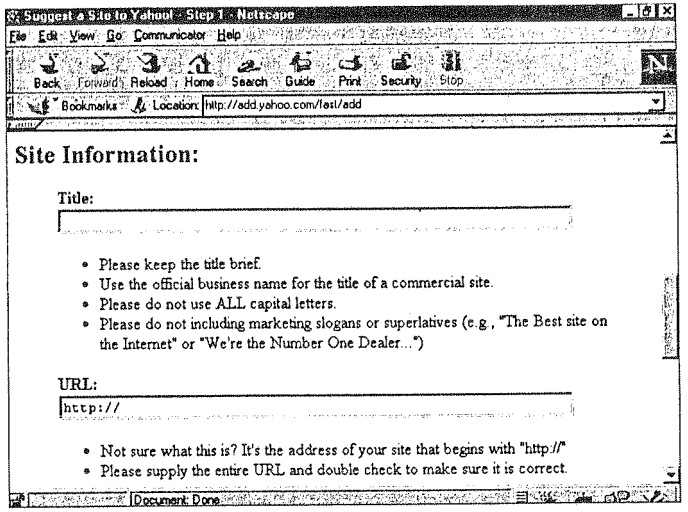


FIGURA 22.3.
Adăugarea informațiilor despre situl dumneavoastră în directorul Yahoo

De făcut: Adăugați-vă situl în Excite

Asemenea tuturor instrumentelor de căutare care folosesc spidere, Excite scotocește pe Web catalogându-i conținutul, deci și situl dumneavoastră, până la urmă. Dar dacă îi sugerați situl, îl va găsi mult mai repede.

1. Mergeți pe serverul Excite la adresa

   www.excite.com

2. Derulați pagina și alegeți legătura Add URL din partea de jos a paginii. Se va deschide un formular ca acela din figura 22.4.
3. Completați formularul.

Pentru a vă asigura că pagina dumneavoastră este localizată și catalogată corect de spiderele Web, gândiți și formulați atent titlul paginii, descrierea acesteia și cuvintele cheie din caseta de dialog Page Properties. (Vezi Ora 5.)

Menționarea paginii în mai multe directoare deodată

De curând au apărut unele servicii care se oferă (majoritatea contra cost) să vă listeze situl în mai multe directoare și spidere cunoscute, iar pentru aceasta nu trebuie să parcurgeți decât un singur pas.

Asemenea servicii costă între 10 dolari (Site See) și 100 de dolari. Rețineți că aceste servicii transmit informațiile despre pagină nu numai celor mai importante mecanisme de căutare, ci și unui număr mare (de ordinul sutelor) de directoare cu conținut specific.

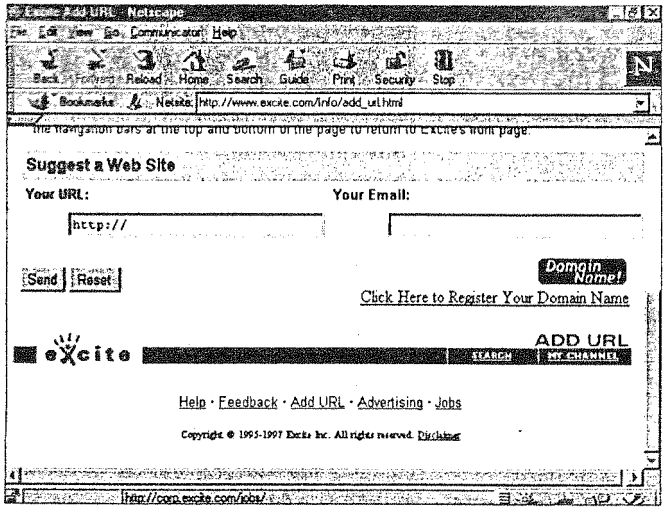


FIGURA 22.4.
Sugerarea unui sit în Excite

Câteva dintre acestea sunt:

- Site See (vezi figura 22.5)
  `www.site-see.com`
- Submit It (vezi figura 22.6)
  `www.submit-it.com`
- WebWeaver (vezi figura 22.7)
  `http://www.websitepromote.com/dls/index.html`

Alte metode de a face publicitate

Nu uitați că nu toate metodele de a face publicitate țin de Web și nu toate sunt online. Menționați adresa sitului dumneavoastră și în următoarele locuri:

- în semnătura din mesajele de poștă electronică;
- pe cartea de vizită;
- pe articolele de papetărie (personale sau ale firmei);
- unde faceți publicitate firmei și unde se vând produsele firmei.

Nu uitați: teoretic (dar și practic!), toți cunoscuții dumneavoastră care vă vizitează pagina Web au acces la Internet, deci este foarte probabil să aibă și o adresă de poștă electronică. Prin urmare, o metodă foarte bună de a anunța cunoscuților pagina este să le transmiteți un mesaj prin poșta electronică.

FIGURA 22.5.
Site See

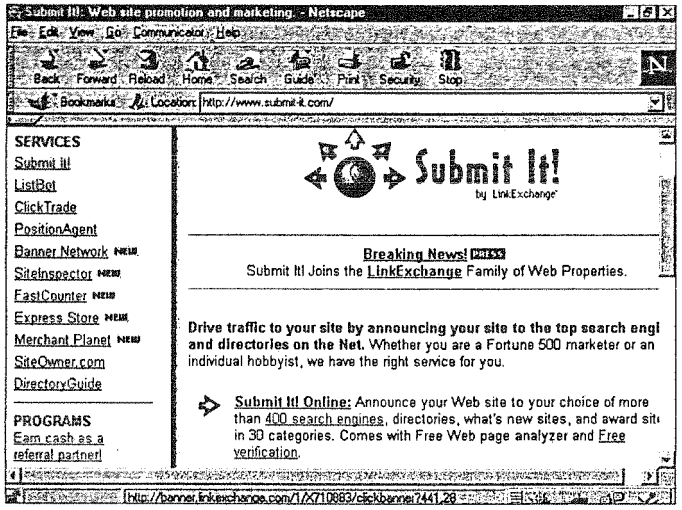


FIGURA 22.6.
Submit It

Pentru a transmite un mesaj prin poșta electronică, compuneți mesajul și enumerați în zona To a antetului adresele celor care trebuie să primească mesajul (vezi figura 22.8). În majoritatea programelor de poștă electronică, adresele sunt separate prin caracterul ; (punct și virgulă).

Rezumat

Dacă o pagină „pică" pe Web și nu-i nimeni în preajmă să o audă, oare scoate vreun sunet? Nu știu și nu ar trebui să pun întrebări la care nu pot răspunde. Vroiam să spun că după ce creați o pagină Web și o publicați, treaba dumneavoastră este încheiată. Restul ține de reclamă.

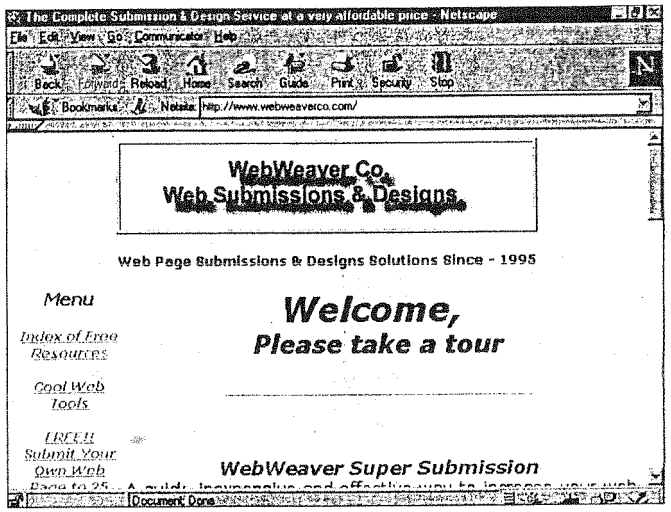


FIGURA 22.7.
WebWeaver

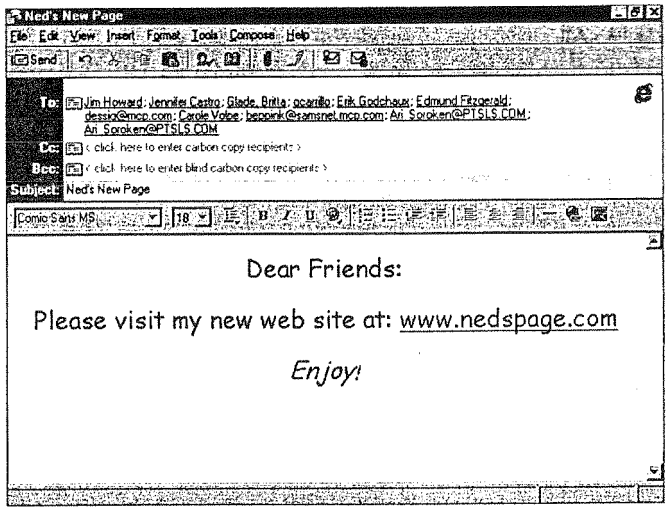


FIGURA 22.8.
Transmiterea prin poșta electronică a unui mesaj care vă anunță pagina

Atelier

Î&R

Î **Trebuie să verific și să actualizez mențiunile făcute în directoarele Web?**

R Ei bine, după ce ați adăugat în directoarele Web o mențiune referitoare la o pagină (și după ce a devenit vizibilă, ceea ce poate dura câteva zile), ar trebui să o căutați și să o testați pentru a vedea dacă funcționează ca reclamă.

După aceea puteți uita de ea până când modificați adresa paginii sau denumirea fișierului în care este stocată aceasta. De fiecare dată când faceți o astfel de modificare, trebuie să modificați și mențiunile corespunzătoare din directoare.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Nu aveți nici un motiv ca să adăugați propria pagină în directoarele întreținute de crawlere; acestea fac tot ce trebuie. Adevărat sau fals?
2. Dacă nu îi anunțați pe ceilalți despre pagina dumneavoastră, ei
   a. Nu vor ști.
   b. O vor descoperi prin telepatie.
   c. Nu vă vor mai iubi.
   d. Toate variantele anterioare.

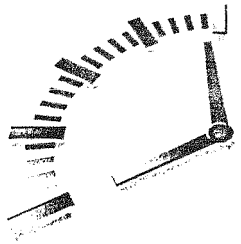
Răspunsuri

1. Fals. Adăugarea manuală a paginii în astfel de directoare ajută la găsirea mai rapidă a paginii și la îmbunătățirea acurateții cu care este „categorisită".
2. (a).

Activitate

Căutați în directoarele Web pagini care au același subiect cu pagina dumneavoastră. Studiați-le pe cele care vă impresionează: vă dau vreo idee de modificare a propriei pagini?

ORA 23



Testarea și întreținerea paginii online

Ați făcut mai mult decât să publicați o pagină Web: ați înființat o prezență Web – să sperăm că este una care se va extinde și va evolua în timp (ca majoritatea). După ce ați plasat pagina online, este important să știți cum să o actualizați și să o testați. Astfel veți putea să o îmbunătățiți și să o dezvoltați în timp, precum și să o mențineți funcțională.

La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Cum se testează riguros o pagină Web?
- Cum vă asigurați că pagina dumneavoastră va arăta bine, indiferent de browserul utilizat de vizitator?
- Cum se mențin funcționale legăturile?
- Cum puteți evalua ușurința de utilizare a paginii de către vizitatori?
- Cum se actualizează o pagină ori de câte ori este nevoie?

Testarea paginilor

De acord, știți că pagina dumneavoastră funcționează în Navigator fără nici o problemă. Așadar, codul HTML din subsol este cușer, da? (*cușer* înseamnă, în acest context, foarte bun, excelent - n. red.)

Nu neapărat. Browserele tratează diferit micile erori din codul HTML. Dacă faceți o mică eroare de sintaxă, s-ar putea ca pagina să arate bine într-un browser, să prezinte mici probleme în altul și să prezinte probleme mai mari într-un al treilea.

Este de reținut că uneori, la trecerea de pe PC pe server, fișierele se alterează. Aceasta deoarece diferitele platforme de calcul reprezintă ușor diferit spațiile goale și retururile de car, deși recunosc la fel caracterele de text. De fapt, din acest motiv browserele ignoră spațiile goale și retururile de car din fișierele HTML.

Totuși, micile modificări survenite pe parcursul transferului între sisteme pot crea probleme – probleme de care nu aveți cum să știți până când pagina nu este online și complet testată.

Secțiunile care urmează vă vor arăta cum se testează complet pagina după ce ajunge online, pentru a vă asigura că vizitatorii vor avea parte exact de ceea ce doriți dumneavoastră.

Validarea codului HTML

O metodă bună de detectare a micilor erori din codul HTML constă în verificarea paginii cu un validator HTML, care verifică pagina conform regulilor pentru HTML.

O alegere bună pentru validarea codului HTML din paginile dumneavoastră o constituie HTML Validation Service de la firma WebTechs Software, care este folosit în exercițiul următor.

Dacă folosiți validatorul de la WebTechs pentru a evalua viabilitatea paginii dumneavoastră în browserele mai vechi, va trebui și să vedeți cum arată ea în asemenea browsere, acordând o atenție deosebită aspectelor pe care validatorul le identifică drept probleme.

De făcut: Testați-vă pagina într-un validator HTML

1. Mergeți la situl WebTechs situat la adresa

   `valsvc.webtechs.com/`

2. Alegeți Submit by URL. Va apărea un chestionar ca acela din figurile 23.1 și 23.2.

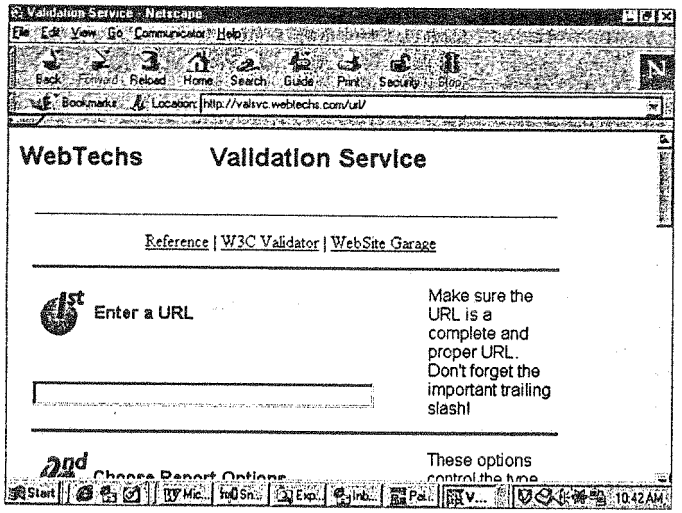


FIGURA 23.1. *Începutul chestionarului de la WebTechs*

3. În prima parte a chestionarului, tastați URL-ul complet (inclusiv partea `http://`) al paginii dumneavoastră.
4. În partea a doua a chestionarului (vezi figura 23.2), alegeți aspectele legate de verificarea codului HTML care vreți să fie incluse în raportul validatorului.
5. În partea a treia, alegeți specificul limbajului HTML folosit în pagina dumneavoastră. (Dacă ați creat pagina în Composer, alegeți W3C 3.2. Astfel indicați verificatorului să accepte etichetele HTML de nivel 3 și extensiile Netscape.)

La ce nivel ar trebui să faceți testarea? Dacă ați creat pagina în Composer, este aproape sigur că ați folosit extensii Netscape, deoarece multe dintre posibilitățile de formatare din Composer implică extensii. Alegând Mozilla, veți restrânge reclamațiile verificatorului la greșeli și veți evita ca acesta să trateze etichetele de formatare drept erori.
Pe de altă parte, dacă vă preocupă viabilitatea paginii în afara cercului Netscape, testarea de nivel 2 sau 3 vă va furniza un raport al locurilor în care s-ar putea să apară probleme la utilizatorii de HTML 2 sau în browserele care nu recunosc extensiile.

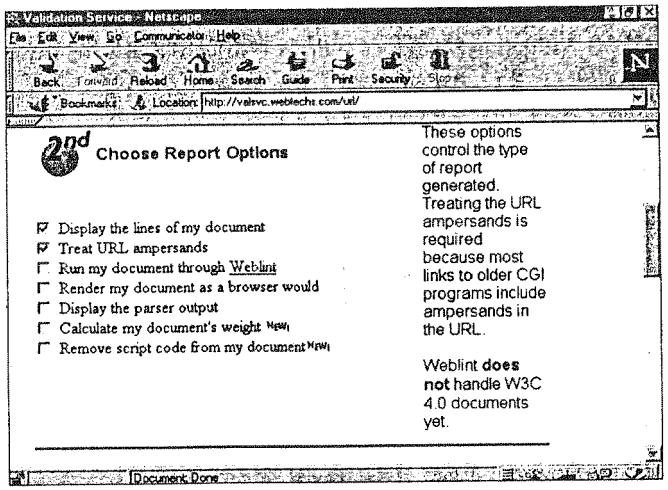


FIGURA 23.2.
Alegerea opțiunilor HTML

6. În partea a patra, executați clic pe butonul Check URL pentru a genera un raport (vezi figura 23.3). Validatorul va produce un raport care prezintă erorile întâlnite. Analizându-le, vă puteți decide dacă și cum să editați codul HTML pentru a rezolva erorile pe care le considerați semnificative.

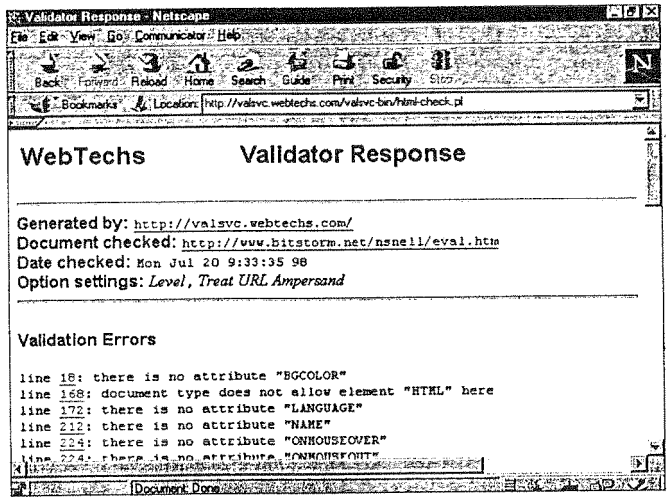


FIGURA 23.3.
Validatorul de la WebTechs raportează orice problemă HTML

Testarea paginii în diferite browsere

Cât ați lucrat la pagină în Composer, ați previzualizat-o periodic în Navigator pentru a vedea cum va arăta online. Dar ce se va întâmpla cu ceilalți navigatori de pe Web – cei care folosesc versiuni mai vechi de Netscape și Internet Explorer sau unul dintre celelalte zeci de browsere? Cum le va apărea lor pagina?

După ce ați verificat și corectat codul HTML din pagină, veți dori să vedeți cum apare

pagina (online, dacă se poate) în mai multe browsere pentru a detecta eventualele probleme care apar în alte browsere decât Navigator. Analizând figurile de la 23.4 la 23.6 puteți vedea cât de schimbată poate apărea o pagină în diferite browsere.

Dacă descoperiți vreo problemă în unul dintre browsere, trebuie să hotărâți dacă modificați pagina pentru a elimina problema (ceea ce poate determina compromiterea formatării sau a altor caracteristici originale) sau sacrificați performanțele paginii pentru o parte din vizitatori, în scopul menținerii lor pentru alții.

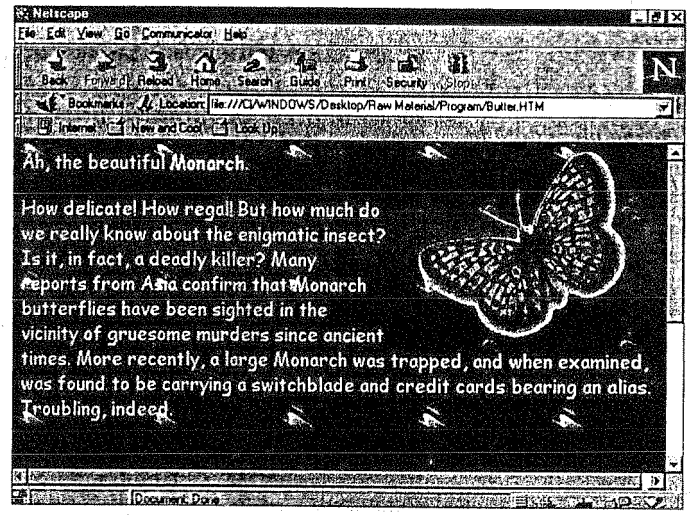


FIGURA 23.4.
O pagină văzută cu Navigator 4 (versiunea Communicator)

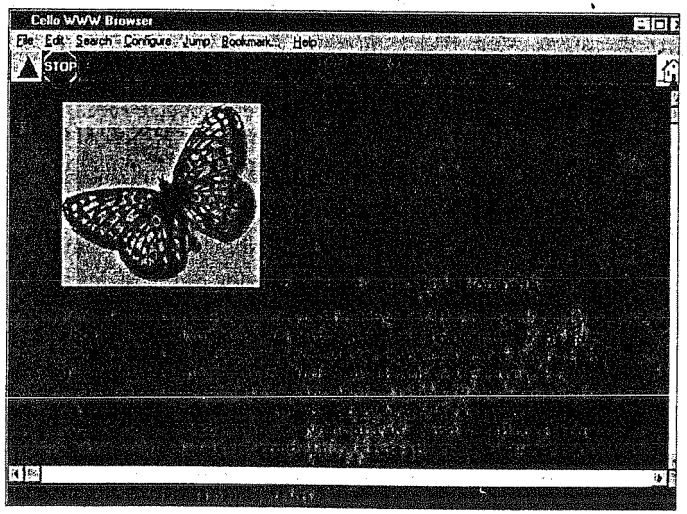


FIGURA 23.5.
Pagina prezentată în figura 23.4, văzută cu Cello

Este o idee bună să țineți pe aproape și alte browsere pentru a afla cum văd pagina dumneavoastră cei care nu folosesc același browser. De exemplu, NCSA Mosaic și

Microsoft Internet Explorer pot fi descărcate gratuit de pe Web. (Dacă aveți Windows 98, aveți inclus și Internet Explorer.) Pentru a vedea cum arată pagina în afara programului Navigator, o puteți deschide în oricare dintre ele (consultați fișierele explicative ale acestora pentru a afla cum se deschide un fișier HTML de pe disc).

> În Anexa C, „Resurse online pentru autorii de Web", găsiți adresele de unde puteți descărca versiunile shareware și freeware ale mai multor browsere.

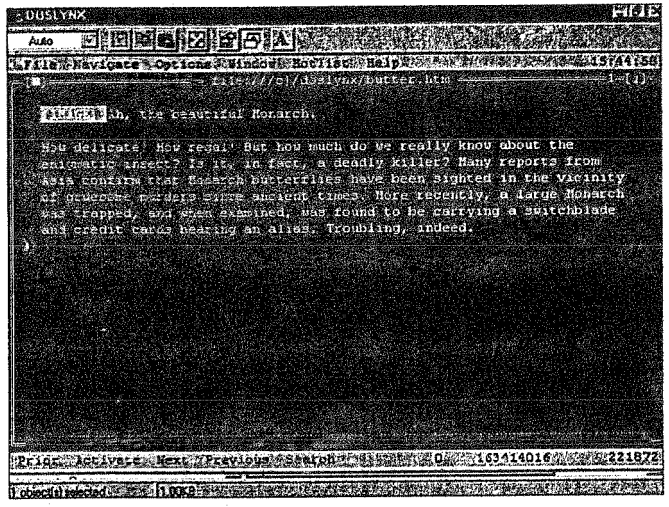


FIGURA 23.6.
Pagina prezentată în figura 23.4, văzută cu DOSLynx

Deși aceste două browsere reprezintă o alegere potrivită deoarece sunt cunoscute, ambele sunt grafice (în multe privințe, similare cu Netscape Navigator) și dispun de suport pentru multe dintre extensiile Netscape. De aceea, este posibil să nu fie mari diferențe între aspectele paginii din Navigator, Mosaic și Internet Explorer. Știind acest lucru, încercați să puneți mâna pe un browser cât mai amărât, care să nu dispună de suport pentru extensiile Netscape – de preferat un browser text-only, cum este DOSLynx (vezi figura 23.6). Vizualizarea paginii cu acest browser vă va ajuta să aflați cât de bine arată pagina în realitate, dezbrăcată de formatarea ei originală.

Numărul browserelor în care testați pagina depinde de categoriile de vizitatori cărora le este adresată. Nimeni nu știe cu certitudine câți oameni de pe Web folosesc un anumit browser. Totuși, conform estimărilor din acest moment, circa 80% (90% după altele) din navigatorii de pe Web folosesc una dintre versiunile de Netscape Navigator și/sau Internet Explorer. Prin urmare, dacă pagina dumneavoastră arată bine în Navigator, puteți fi sigur că majoritatea celor de pe Web o vor vedea cum trebuie.

Chiar și printre utilizatorii de Internet Explorer și Navigator, încă mai sunt mulți care nu au trecut la ultima (poate nici la penultima) versiune a browserului și folosesc o versiune mai veche. Diferențele dintre Navigator 1.2 (care a apărut de câțiva ani) și Communicator constau în suportul pentru cadre, JavaScript, GIF-uri animate, tabele și multe alte elemente de rafinament.

După ce ați testat pagina pentru cei din universul Netscape/Microsoft, mai rămân numai 10 până la 20% din utilizatorii de Web cărora nu știți cum le va apărea pagina dumneavoastră. Probabil că mulți dintre ei folosesc una dintre numeroasele versiuni de NCSA Mosaic. Din nefericire, Mosaic este disponibil într-o mulțime de versiuni provenite de la diferite surse, fiecare versiune fiind diferită. Dar dacă vizualizați pagina cu versiunea actuală de NCSA Mosaic, veți ști cum vor vedea pagina aproximativ jumătate din cei care nu folosesc Netscape.

În fine, mai există două tipuri de browsere în care trebuie să testați pagina:

- browsere mai vechi, grafice, care nu dispun de suport pentru extensiile Netscape, cum este Cello (vezi figura 23.5);
- browsere text-only, cum este DOSLynx (vezi figura 23.6).

Fiindcă asemenea browsere sunt pe cale de dispariție, nu trebuie să testați pagina în ele decât dacă vreți neapărat să se comporte corect în orice mediu. Oricum, trebuie să știți că acest lucru vă obligă să restrângeți la minimum formatarea paginii.

Dacă într-adevăr doriți să o vadă toată lumea, furnizați pagina în două versiuni: una originală, bogată în extensii, și una cât mai simplă, bazată pe HTML 2 – iar legăturile către ele oferiți-le dintr-o pagină inițială, universal vizibilă (fără cadre, vă rog!).

Testarea legăturilor

În sfârșit, este important să testați (și iar să testați) toate legăturile din pagină. O dată ce ați verificat legăturile dintre fișierele proprii (între pagini și către imagini și elemente externe), nu mai trebuie să le verificați decât dacă modificați vreun fișier.

Dar dacă pagina conține legături către resurse aflate la distanță (paginile altor autori sau un alt fișier decât cele pe care le controlați pe server), trebuie să le verificați frecvent deoarece, între timp, fișierele referite pot fi mutate sau redenumite.

Evaluarea ergonomiei paginii

În secțiunea precedentă am explicat numai cum se verifică integritatea paginii din punct de vedere tehnic. Cum rămâne însă cu părțile estetice: aspectul, senzația pe care o creează, ce fel de *mise en scène* (i.e. punere în scenă - n. red.) are? Cum interacționează cu vizitatorii? Pot ei să găsească ceea ce caută? Văd părțile mesajului pe care vreți să le vadă? Pot urma calea firească spre anumite articole sau sunt împiedicați de o mulțime de căi false și de reveniri?

Cea mai bună cale de a răspunde la aceste întrebări este să adunați câțiva prieteni (ar fi ideal ca aceștia să nu știe prea multe despre pagină sau despre subiectul ei) și/sau niște colaboratori străini și să îi urmăriți cum răsfoiesc pagina (fără a-i îndruma!). Urmăriți elementele pe care le aleg executând clic și cele peste care sar. Observați când se întâmplă să urmeze o anumită cale și să nu găsească ceea ce caută sau ceea ce se așteaptă să găsească. Și, bineînțeles, ascultați-le comentariile.

De asemenea, mai puteți evalua gradul de utilizare a paginii consultând jurnalele de evidență de pe server. Din aceste jurnale se poate afla numărul celor care v-au vizitat pagina, fișierele cele mai vizitate și ordinea în care vizitatorii tind să vizualizeze fișierele dumneavoastră. Pentru a afla mai multe despre modul de analizare a jurnalelor

de evidență de pe server, luați legătura cu administratorul serverului dumneavoastră.

În sfârșit, nu uitați să folosiți de fiecare dată o semnătură care să conțină adresa dumneavoastră de poștă electronică. Procedând astfel, vizitatorii vă vor putea trimite comentarii și critici constructive.

Actualizarea paginii

Actualizarea paginii este publicarea *redux*:

- Vă publicați fișierele conform celor descrise în Ora 21, „Publicarea paginii". Noile fișiere vor fi suprascrise peste cele vechi.
- Testați-le, testați-le, testați-le. (Când ați terminat, testați-le din nou.)

Când selectați fișierele în caseta de dialog Publish, nu trebuie să selectați decât fișierele pe care le-ați modificat de la ultima publicare.

Însă, dacă pagina este complexă și ați modificat multe fișiere, mai bine republicați întreaga pagină pentru a fi sigur că nu ați uitat vreun fișier. De exemplu, de cele mai multe ori nu se uită de paginile care au fost adăugate la document, însă se uită de noile versiuni ale paginilor existente, care acum conțin legături către noile pagini.

Când adăugați pagini noi la un document existent, reevaluați structura și ergonomia acestuia. Aceasta deoarece pe măsură ce sunt adăugate pagini și legături noi, documentul, bine structurat la început, poate să-și piardă integritatea structurală, ramificându-se haotic, ilogic.

De fiecare dată când adăugați o pagină nouă, reevaluați structura întregului document începând cu pagina de bază. S-ar putea să găsiți o structură mai potrivită pentru noul conținut al acestuia. Oricum, până la urmă, după mai multe modificări și adăugări, va trebui să o luați de la început și să reorganizați întregul conținut într-un mod mai unitar.

Rezumat

Gata.

Atelier

Î&R

Î **Conținutul acestui capitol are o nuanță tehnică. Am neapărat nevoie de o verificare a codului HTML?**

R Ei bine, cel mai important este să verificați legăturile și să testați pagina în mai multe browsere. Dacă pagina trece de testele respective, s-ar putea să fie în bună regulă.

Dar, de vreme ce sunt pe cale să vă pierd de elev, vreau să vă înarmez cu toate instrumentele de care ați putea avea nevoie. Pe măsură ce căpătați experiență și paginile dumneavoastră devin mai complexe, crește și importanța verificării codului HTML. Prin urmare, deocamdată nu e cazul să vă faceți griji în această privință; însă bucurați-vă că știți cum să procedați atunci când veți avea nevoie.

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Verificând corespondența codului din pagina dumneavoastră cu codul HTML de nivel 2 și corectând eventualele abateri de la acest nivel, asigurați cea mai mare compatibilitate cu browserele. Adevărat sau fals?

2. Să pesupunem că pagina dumneavoastră arată foarte bine dacă este vizualizată cu o versiune mai veche de Navigator (cum ar fi 1.2). Care dintre browserele următoare s-ar putea să nu o afișeze bine:

   a. Navigator 4 (Communicator).

   b. Lynx.

   c. Internet Explorer 3.

   d. Toate cele anterioare?

Răspunsuri

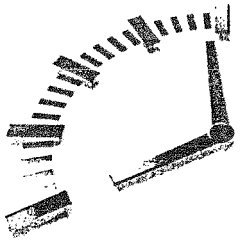
1. Adevărat.

2. (b). Dacă pagina arată bine într-un browser mai vechi, va arăta bine și în browserele mai noi (a și c). Dar, de vreme ce Navigator 1.2 este un browser grafic, iar Lynx este text-only, nu puteți ști cum va arăta în Lynx până nu o testați în el.

Activitate

Consultați Anexa C pentru a afla adrese de unde puteți descărca browsere și descărcați cât de multe puteți. Apoi testați în ele toate paginile create până acum. S-ar putea să fiți surprins de ceea ce vedeți.

ORA 24



Dezvoltarea aptitudinilor de autor

El este, *le chapitre finale* (i.e. ultimul capitol - n. red.). Și ce credeți? Aici nu vă spun nimic care să poată fi adăugat imediat la cunoștințele dumneavoastră de autor. (Știu. Este un truc ieftin. E ca atunci când v-au obligat să mergeți la școală în ultima zi de liceu și nu ați făcut nimic toată ziua.)

În această oră veți avea parte de un fel de discurs de absolvire. Dacă ați parcurs majoritatea subiectelor prezentate, v-ați creat o bază destul de solidă ca autor. Dar întotdeauna mai este ceva de învățat, câte un truc care transformă o pagină Web bună în una grozavă. Acum aveți cunoștințele necesare înțelegerii unor noțiuni mai avansate, pe care le-ați putea găsi în alte cărți similare sau pe Web. În concluzie, în această oră veți găsi sugestii cu privire la dezvoltarea aptitudinilor proaspăt dobândite.

La sfârșitul acestei ore veți putea răspunde la următoarele întrebări:

- Ce urmează după ce trec de Composer?
- Ce fel de exerciții mă pot ajuta să capăt experiență ca autor, indiferent de instrumentele folosite?
- Ce aș putea citi pentru a trece la nivelul următor?

Trecerea la alte programe

Sculptorii încep cu pietre obișnuite și evoluează până la marmură. Asemenea unui sculptor, dacă veți continua să creați pagini Web, într-o bună zi nevoile dumneavoastră vor depăși posibilitățile programului Composer.

Paginile care urmează descriu câteva dintre cele mai bune medii de creare a paginilor Web împreună cu instrumentele aferente. Oricare dintre ele ar putea constitui pasul următor pentru un autor cu experiență în Composer.

Microsoft FrontPage Express

Cu câțiva ani în urmă, pentru a spori greutatea browserului său, Netscape a adăugat lângă el un program de editare Web (care, un an mai târziu, a devenit Composer). Pentru a nu rămâne mai prejos, Microsoft a replicat adăugând lângă Internet Explorer 4 un program de editare Web numit FrontPage Express (vezi figura 24.1). Dacă aveți versiunea completă a programului Internet Explorer 4 sau dacă aveți Windows 98 (care include Internet Explorer 4), aveți și FrontPage Express. Dacă nu, îl puteți descărca gratuit de la Microsoft (vezi Anexa C).

Fiind o versiune redusă a puternicului program FrontPage (descris în secțiunea următoare), FrontPage Express seamănă destul de mult cu Composer. În el puteți face cam

aceleași lucruri pe care le puteți face în Composer, cele mai multe butoane și opțiuni din meniu fiind cam aceleași. Dacă alegeți ca FrontPage Express să fie următorul program folosit, ca utilizator al programului Composer veți învăța foarte ușor să-l folosiți.

FrontPage Express face câteva lucruri utile pe care Composer nu le face; de exemplu, conține o bară cu instrumente pentru formulare și un „vrăjitor" (wizard) pentru crearea formularelor pas cu pas, ceea ce vă ajută să scăpați de scrierea codului HTML.

Instrumentele pentru formulare din FrontPage Express nu creează scriptul pentru prelucrarea datelor din formular, însă pot crea formulare care își prelucrează singure datele dacă serverul pe care este publicată pagina are instalate extensiile FrontPage. (Întrebați furnizorul serverului dacă aceste extensii sunt instalate pe server.) De asemenea, FrontPage Express vă permite să adăugați o melodie de fundal (ca sunet inline) care este redată automat de fiecare dată când pagina este accesată de către un vizitator.

În plus, mai are câteva chichițe. FrontPage Express nu redă animațiile inline (există un buton pentru previzualizarea lor) și nu dispune de un buton de previzualizare sau o opțiune de meniu care să permită trecerea într-un browser pentru a previzualiza pagina. Cu toate acestea, merită să fie următorul program după Composer sau un program care să-l completeze pe Composer. Și este gratuit, desigur.

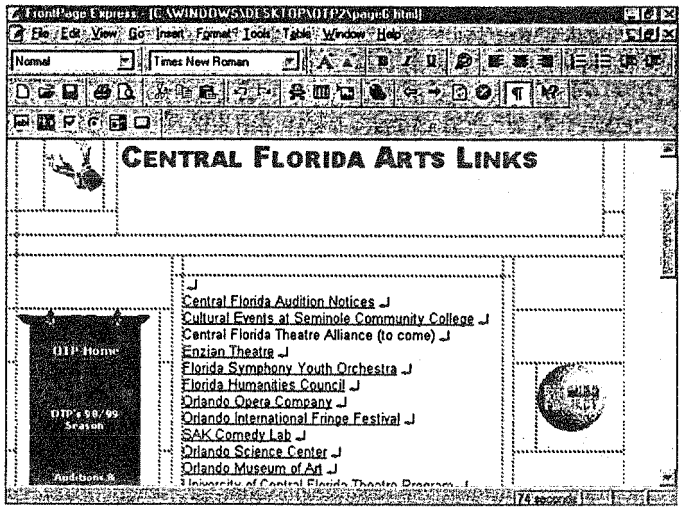


FIGURA 24.1.
FrontPage Express, replica lui Gates la Composer

Microsoft FrontPage

Ca și Composer, Microsoft FrontPage este un mediu de tip WYSIWYG, destinat autorilor de Web care lucrează în Windows 95,98 sau NT. Utilizând FrontPage Editor (componenta pentru editare), puteți crea cu ușurință fișiere HTML, deoarece butoanele și opțiunile de meniu vă permit să formatați textul tastat și să inserați imagini și legături. Mai mult, FrontPage conține o întreagă familie de vrăjitori cu ajutorul cărora puteți crea rapid tabele, cadre, formulare și multe altele.

În ceea ce privește crearea paginilor Web, FrontPage face tot ce face Composer și o mulțime de lucruri în plus. Practic este un instrument pentru crearea paginilor Web de

nivel profesional și este destul de ușor de învățat de către orice utilizator de Composer.

Totuși, FrontPage nu este destinat numai creării paginilor Web. De exemplu, folosind FrontPage Explorer, ilustrat în figura 24.2, puteți administra cu ușurință un sit Web împreună cu toate paginile și celelalte fișiere din el. FrontPage conține și un software pentru servere Web, numit Personal Web Server, care transformă orice PC într-un server Web pentru unul sau mai multe situri.

Personal Web Server, FrontPage Explorer și FrontPage Editor, împreună cu un set complet de instrumente pentru administrare și securitate, alcătuiesc un produs complet destinat creării și întreținerii siturilor Web.

Spre deosebire de Composer, FrontPage are încorporat un editor de etichete HTML care completează editorul WYSIWYG. Prin urmare, când aveți de rezolvat probleme legate de HTML, nu trebuie să treceți într-un editor extern, cum ar fi Notepad sau HTML Assistant.

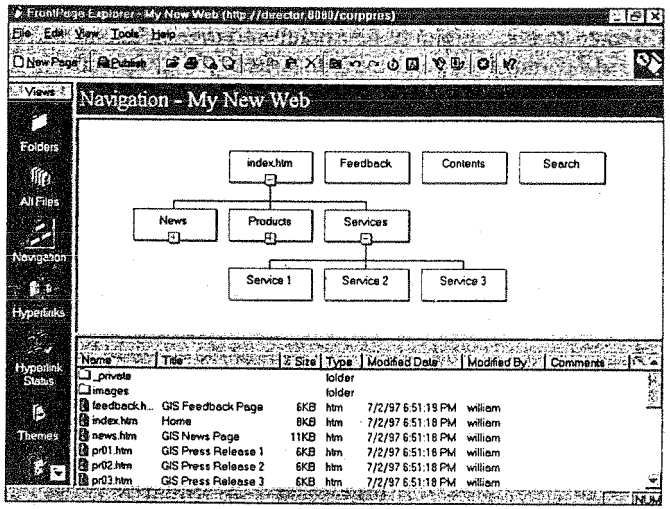


FIGURA 24.2.
FrontPage Explorer, utilitarul destinat administrării siturilor Web

Liquid Motion Pro

Programul Liquid Motion Pro, de la Symantec, face pentru Java ceea ce face Composer pentru HTML. Cu ajutorul lui, cei care nu știu să programeze în limbajul Java, pot crea și publica animații Java.

La fel ca la crearea GIF-urilor animate, se începe cu crearea unor imagini separate care, atunci când sunt redate secvențial, creează iluzia de animație. În continuare, aceste imagini sunt preluate în Liquid Motion Pro și se stabilesc opțiunile referitoare la modul de redare a animației, cum ar fi viteza de redare sau condițiile în care începe sau se oprește animația. După stabilirea opțiunilor, programul generează codul Java gata pentru publicare.

Microsoft Office și asistenții săi pentru Internet

Fiecare dintre programele de bază din pachetul Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint și Access) poate fi utilizat, într-un anumit grad, pentru a produce conținut de pagină Web. Ele știu să își pună datele în format HTML pentru a fi publicate pe Web sau pentru a fi ajustate într-un editor înaintea publicării. De fapt, numai Word și PowerPoint știu să creeze pagini Web complete.

Versiunile lor din Office 97 (Word 97, Excel 97 și celelalte) dispun fiecare de această facilitate, indiferent dacă au fost achiziționate cu pachetul Office 97 sau individual. (Însă pentru a o putea folosi, când instalați programul trebuie să instalați și să activați partea de creare a paginilor Web.) Versiunile din Office 95 pot fi completate cu partea de creare a paginilor Web prin instalarea unei familii de programe numite *Internet Assistants*. Fiecare dintre aceste programe îi conferă capacitatea de a crea pagini Web unuia dintre programele din pachetul Office 95. Există câte un program Internet Assistant pentru fiecare dintre cele patru programe din pachet, fiind disponibil atât pentru Windows, cât și pentru Macintosh.

Programele Internet Assistant care conferă programelor din pachetul Office 95 capacitatea de a crea pagini Web sunt incluse pe CD-ROM-ul atașat cărții.

Dintre toate programele pachetului Office, numai Word se comportă ca un adevărat mediu pentru crearea paginilor Web. De fapt, dacă deschideți un document HTML în Word, meniurile și barele cu instrumente din Word vor trece în modul de creare a paginilor Web și vor conține numai instrumentele necesare acestui scop. Word 97 mai dispune de un vrăjitor numit Web Page Wizard (vezi figura 24.3), care vă permite să alegeți între crearea unei pagini simple (care conține un model de fundal și marcaje grafice) și o pagină creată pe baza șabloanelor de care dispune.

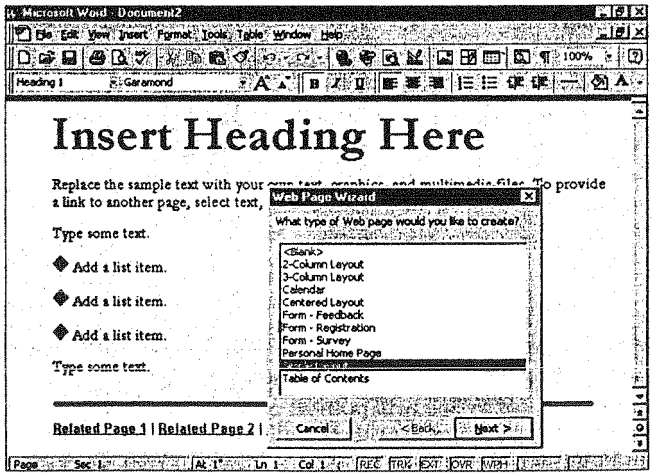


FIGURA 24.3.
Web Page Wizard

Deși Word face aceste lucruri, din acest punct de vedere nu este mai bun decât Composer sau un alt instrument destinat creării paginilor Web. Pentru un utilizator de Composer nu este altceva decât un instrument de conversie.

Word vă permite să deschideți orice document Word (sau un document cu alt format, să îl convertiți în Word) și să îl salvați ca fișier HTML. Când faceți acest lucru, Word convertește formatarea paginii în echivalentul HTML cel mai apropiat, iar imaginile în format GIF, indiferent de tipul fișierului original. După aceea, puteți să ajustați fișierul în Composer și să îl publicați. Acesta este cel mai simplu mod de a prelua materialul existent în documente Word (rezumate, rapoarte etc.) și să îl plasați rapid online.

În ceea ce îl privește, PowerPoint convertește orice prezentare cu diapozitive în două versiuni pentru Web: o versiune care conține numai elemente grafice (cu butoane pentru trecerea de la un diapozitiv la altul) și o versiune care conține numai text, destinată celor care au browsere text-only.

Este ușor să creați un sit Web cu ajutorul programului PowerPoint, însă este foarte dificil să îl editați. Dacă aș dori să plasez online diapozitive din PowerPoint, aș folosi instrumentele din Office 97 pentru a converti prezentarea din PowerPoint în format Word, apoi aș folosi programul Word pentru a o converti în format HTML.

Atât Excel, cât și Access pot salva în format HTML fișiere sau date selectate, deci puteți încorpora ușor în proiecte Web datele din astfel de fișiere.

Microsoft Publisher 98

Pe lângă anunțuri publicitare, broșuri și articole de știri, ultima versiune a acestui program de tehnoredactare computerizată (vezi figura 24.4) știe să creeze și pagini Web.

FIGURA 24.4.
Publisher 98

Este un editor Web foarte potrivit pentru o anumită categorie de utilizatori: cei care cunosc puține despre crearea paginilor Web, dar au o mulțime de proiecte drăguțe, create în Publisher, și vor să le transforme în pagini Web. Celor care știu să creeze o pagină de la zero (ca dumneavoastră), Publisher le va părea nițel frustrant.

Totuși, rezultatele pot fi destul de frumoase, ținând cont că Publisher vine în sprijinul utilizatorului cu o colecție de șabloane pentru situri Web și alte instrumente utile, cum

ar fi bara cu instrumente pentru formulare (care știu să lucreze cu extensiile FrontPage la fel ca FrontPage și FrontPage Express). Un impediment ar putea fi faptul că în paginile create în Publisher poziționarea obiectelor se bazează pe formatarea de tabel (vezi Ora 8, „Organizarea textului folosind tabele și rigle orizontale"), prin urmare s-ar putea ca pagina să nu arate prea bine în browserele care nu dispun de suport pentru tabele.

Cum se dobândește experiență

Ce puteți face în continuare? Cum veți trece la nivelul următor? Și, mai important, cum vă puteți menține deprinderile căpătate? Iată câteva obiceiuri pe care trebuie să le adoptați pentru a avansa.

Studiați

Când sunteți pe Web, analizați paginile pe care le vizitați, nu vă limitați la răsfoit. Studiați-le cu atenție, nu numai din punct de vedere tehnic, ci și din punct de vedere estetic. Dacă o pagină vă impresionează, întrebați-vă de ce. Datorită imaginilor, aspectului, scrierii, culorilor sau datorită unei combinații a acestor factori? Introduceți în lista Bookmarks siturile care vă impresionează și vizitați-le cât mai des. Încercați să rețineți lucrurile care vă captează interesul (sau îl resping) ca navigator. Sunt șanse ca mulți alții să reacționeze la fel.

Disecați

Când o pagină vă impresionează în mod deosebit, salvați-o în programul de editare (executând clic pe butonul Edit din browser), apoi studiați-o acolo. Încercați să răspundeți la următoarele întrebări:

- În ce tipuri de fișiere sunt stocate imaginile și ce proprietăți le sunt aplicate?
- Care este cursul elementelor de text din pagină și care sunt proprietățile acestora?
- Ce tehnici speciale transpar din analiza codului HTML corespunzător paginii (alegeți View, Page Source)?
- Cât de multe informații apar într-o pagină dintr-un sit Web multipagină?
- Din câte pagini este format documentul și cum sunt legate între ele?

Fiți la curent

Urmăriți ultimele noutăți, mai ales pe cele care țin de evoluția standardelor HTML și Java. Acest lucru îl puteți face vizitând în mod regulat pagina Netscape și citind anunțurile care apar acolo. De asemenea, este bine să vizitați din când în când o parte din siturile legate de crearea paginilor Web, situri descrise în Anexa C.

Rezumat

Ați început bine și probabil că niciodată nu veți avea nevoie să știți mai mult decât știți acum despre crearea paginilor Web. Însă mereu mai este ceva de învățat, mereu este loc de mai mult.

Până una-alta, vă mulțumesc pentru cele 24 de ore petrecute împreună. Și vă rog să reveniți la această carte ori de câte ori aveți nevoie. La noi este deschis non-stop.

Atelier

Minitest

Rezolvați testul următor pentru a vedea cât ați reușit să învățați.

Întrebări

1. Cine a fost primul, oul sau găina?
2. Care dintre programele prezentate în această oră (mai există și altele, desigur) pare să fie cel mai bun de utilizat după Composer?
   a. Cod HTML brut și nimic altceva.
   b. Powerpoint 97.
   c. FrontPage Express.
   d. FrontPage.

Răspunsuri

1. Oul. V-am pus această întrebare ca să vă relaxați.
2. (d).

Activitate

Mergeți la librăria favorită și căutați cărți din acest domeniu. S-ar putea să găsiți cărți de anul trecut care sunt ceva mai ieftine acum. Este posibil ca în ele să găsiți chiar și un CD cu software. Ele nu sunt expirate și nici deteriorate. Chiar dacă reprezintă trufandalele de ieri, prin aceste cărți vă puteți îmbogăți biblioteca de specialitate cu bani puțini.

ANEXA A

Instalarea programului Netscape Communicator

În această anexă este descris modul de instalare a programului Netscape Communicator de pe CD-ROM-ul atașat cărții. Este prezentat, de asemenea, modul în care pot fi achiziționate de la Netscape noile versiuni ale acestui program.

Înainte de a instala versiunea completă (cu licență) existentă pe CD-ROM, copiați arhiva Communicator de pe CD-ROM pe hard-discul dumneavoastră conform instrucțiunilor de pe CD.

Instalarea sub Windows 95/98/NT

Indiferent că ați descărcat programul de pe Internet (vezi secțiunea „Descărcarea noilor versiuni") sau l-ați copiat de pe CD-ROM, veți începe cu arhiva Communicator, care este un fișier .exe foarte mare. Acest fișier este o arhivă autoextractivă. (Nu necesită software pentru dezarhivare.)

Pentru a instala programul Communicator, procedați astfel:

1. Executați dublu clic pe pictograma fișierului arhivă. După câteva clipe, va fi afișată emblema Communicator, apoi va apărea un mesaj care vă informează că sunteți pe cale să instalați programul Communicator și vă întreabă dacă doriți să continuați.

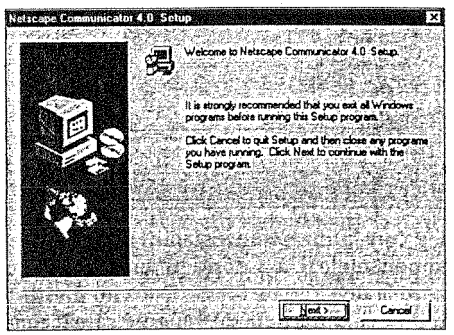


FIGURA A.1.
Install Wizard la început

2. Executați clic pe butonul Yes. Pe perioada cât Install Wizard se pregătește, va fi afișat un mesaj de stare. După câteva clipe, se deschide un vrăjitor ca acela din figura A.1.
3. Executați clic pe butonul Next. Apare acordul cu privire la licența Netscape. Citiți-l, apoi executați clic pe butonul Yes.

Ca în orice vrăjitor, pentru a trece la pagina următoare folosiți butonul Next. Dacă doriți să reveniți la o pagină anterioară pentru a modifica ceva, puteți executa clic pe butonul Back.

4. Executați clic pe butonul Next. Va apărea pagina prezentată în figura A.2, unde trebuie să stabiliți tipul instalării:
   - opțiunea Typical include numai componentele mai des folosite. Începătorii ar trebui să folosească acest tip de instalare și să adauge celelalte componente mai târziu, pe măsură ce vor avea nevoie de ele.
   - opțiunea Custom vă conduce prin câteva pagini suplimentare ale vrăjitorului, unde alegeți componentele care vreți să fie instalate. Dacă doriți să instalați numai anumite componente sau toate componentele, alegeți butonul de tip radio Custom.

Dacă introduceți în câmpul Destination Directory un director care nu există, vrăjitorul îl va crea în locul dumneavoastră.

Alegeți butonul corespunzător tipului de instalare dorit și verificați dacă directorul specificat în câmpul Destination Directory corespunde cu directorul în care doriți să fie instalat Communicator. Dacă nu, introduceți un alt director sau folosiți butonul Browse pentru a indica unul existent. Când ați încheiat, executați clic pe butonul Next.

Dacă la pasul 4 ați ales tipul de instalare Typical, treceți direct la pasul 7. Dacă ați ales tipul Custom, continuați cu pasul 5.

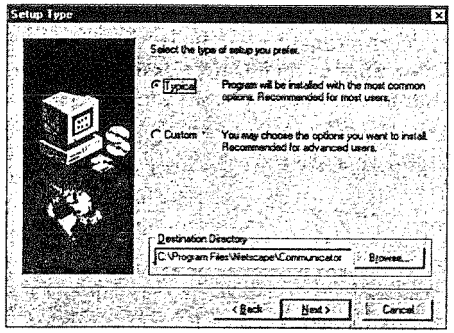


FIGURA A.2.
Alegerea tipului de instalare și confirmarea directorului de instalare

5. Prima casetă de dialog corespunzătoare instalării Custom este ilustrată în figura A.3 și are bifate toate componentele. Dacă doriți să instalați toate componentele programului, lăsați toate casetele de validare bifate. Dacă nu doriți să instalați o anumită componentă, ștergeți bifarea din caseta de validare care îi corespunde. După ce ați ales componentele care trebuie instalate, executați clic pe butonul Next.
6. Cea de a doua casetă de dialog corespunzătoare instalării Custom este ilustrată în figura A.4 și are bifate toate opțiunile pentru extensii. Pentru fiecare dintre extensiile bifate, versiunea dumneavoastră de Windows va folosi Communicator pentru a deschide fișierele cu extensia respectivă. De exemplu, dacă lăsați bifată caseta de validare JPEG Image, Communicator devine aplicația prestabilită pentru vizualizarea imaginilor JPEG. De fiecare dată când deschideți un fișier JPEG dintr-un director Windows sau din Explorer, va fi deschis Communicator ca să v-o arate.

După ce ați stabilit opțiunile dorite, executați clic pe butonul Next.

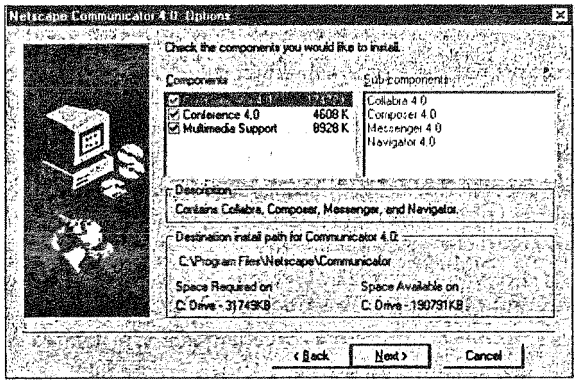


FIGURA A.3.
Alegerea componentelor în cazul instalării Custom

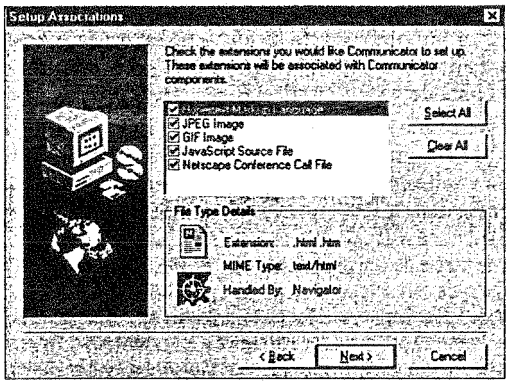


FIGURA A.4.
Alegerea extensiilor care vor fi activate

7. Se deschide o casetă de dialog în care puteți stabili unde să apară Communicator în meniul Start. În mod prestabilit, vrăjitorul adaugă în meniul Programs componenta Netscape Communicator. Pentru a accesa o componentă veți proceda astfel: alegeți Programs, Netscape Communicator din meniul Start, iar din submeniul care se deschide, alegeți componenta dorită. Dacă doriți ca submeniul Netscape Communicator să apară în alt loc, alegeți locul respectiv din lista Existing Folders.
8. Executați clic pe butonul Next. Este afișată o casetă de dialog care conține o listă cu opțiunile alese de dumneavoastră pe parcurs. Dacă acestea corespund cu ceea ce doriți să instalați, executați clic pe butonul Install pentru a încheia instalarea. În caz contrar, executați clic pe butonul Back pentru a reveni la casetele de dialog anterioare și modificați opțiunile.
9. După ce confirmați că sunteți de acord cu lista prezentată, vrăjitorul decomprimă

fișierele și le stochează în directorul stabilit. În timp ce fișierele sunt decomprimate, va apărea un indicator de evoluție.

Ori de câte ori doriți să citiți fișierul `README` după instalare, deschideți fișierul `README.TXT` din directorul `Program Files/Netscape/Communicator`.

10. După ce a decomprimat toate fișierele, vrăjitorul vă întreabă dacă doriți să vedeți fișierul README. Acesta conține informații importante cu privire la versiunea de Communicator pe care ați instalat-o. Executați clic pe butonul Yes pentru a citi fișierul în Notepad sau pe butonul No, dacă doriți să îl citiți altădată.
11. După ce ați citit fișierul README și ați închis programul Notepad (sau ați executat clic pe butonul No la pasul 10), este afișat un mesaj care vă informează că instalarea s-a încheiat. Executați clic pe butonul OK.
12. Apare un mesaj care vă informează că înainte de a folosi Communicator ar trebui să restartați sistemul de operare. Executați clic pe butonul OK.

După ce Windows restartează, din punct de vedere tehnic instalarea este încheiată. Totuși, mai aveți de făcut câteva lucruri.

Întâi trebuie să configurați parametrii de comunicare ai programului Communicator astfel încât să fie posibil ca acesta să comunice cu furnizorul dumneavoastră de Internet (sau cu serverul proxy din rețeaua locală), cu serverul de poștă electronică și cu serverul de știri. Dacă ați avut instalat Netscape Navigator 3.0 sau o versiune mai nouă a acestuia, Communicator va folosi configurația de comunicare existentă.

Dacă nu ați actualizat o versiune anterioară, când veți deschide Communicator pentru prima dată, se va deschide automat un vrăjitor numit Setup New Profile, care va cere informațiile cu privire la comunicații. Ulterior, acești parametri pot fi editați manual prin intermediul casetei de dialog Preferences (alegeți Edit, Preferences).

Furnizând datele cerute de vrăjitorul Setup New Profile, creați un *profil* Communicator, un grup de parametri de comunicare corespunzători unui singur utilizator. Dacă sunteți singura persoană care va folosi Communicator pe calculatorul respectiv, nu mai trebuie să vă gândiți la profiluri, de vreme ce profilul dumneavoastră a fost configurat. Totuși, este bine să știți că pot fi create mai multe profiluri, câte unul pentru fiecare utilizator. Astfel, Communicator poate fi folosit pe același calculator de mai mulți utilizatori.

Pentru a configura mai multe profiluri, alegeți Programs, Netscape Communicator, Setup New User Profile. Când sunt definite mai multe profiluri, de fiecare dată când se deschide Communicator, apare o casetă de dialog care îi cere utilizatorului să își aleagă profilul din lista care apare în casetă.

După ce ați configurat parametrii de comunicare ai programului Communicator și ați învățat să răsfoiți pe Web cu Navigator, ar trebui să înregistrați la Netscape copia dumneavoastră de Communicator. Ca utilizator înregistrat, veți primi de la Netscape, prin poșta electronică, informații despre ultimele produse, noi programe-anexă (plug-ins), precum și alte informații. Pentru a vă înregistra, deschideți componenta Navigator și conectați-vă la Internet; apoi alegeți Help, Register Now. Veți fi conectat la o pagină din situl Netscape, în care trebuie să completați un formular pe baza căruia veți fi înregistrat.

Instalarea pe Macintosh

Versiunile pentru Macintosh (PPC și 68k) ale programului Netscape Communicator sunt distribuite ca arhive autoextractive StuffIt. Înainte de a începe, asigurați-vă că ați ales versiunea potrivită de Communicator. Dacă aveți calculator cu procesor PowerPC (Apple Power Macintosh, PowerPC Perform 5x00 sau 6x00 ori o copie după Macintosh), folosiți versiunea PPC, iar dacă aveți un Macintosh mai vechi, folosiți versiunea 68k.

La sfârșitul instalării, Communicator vă recomandă să restartați calculatorul; deci înainte de a trece mai departe, trebuie să salvați documentele la care munciți acum și să închideți aplicațiile respective.

În scopul de a instala Communicator pentru Macintosh, procedați astfel:

1. Executați dublu clic pe arhivă pentru a o deschide. Drept urmare, va fi creat un director de instalare.
2. Deschideți directorul de instalare.
3. În interiorul lui există câteva directoare și câteva fișiere. Singurul fișier căruia trebuie să îi acordați atenție este aplicația Communicator Installer. Executați dublu clic pe ea pentru a începe instalarea.
4. În continuare vă este prezentată o casetă de dialog standard pentru instalări. În mod prestabilit, Netscape Installer este configurat să facă instalarea corespunzătoare opțiunii Easy Install. Aceasta înseamnă că vor fi instalate toate cele necesare pentru a obține maximum de la Communicator.

   Dacă doriți să instalați numai anumite componente, puteți alege din meniul derulant opțiunea Custom Install. În caseta de dialog pentru instalare puteți stabili și directorul în care doriți să fie instalat Communicator. În mod prestabilit, acesta va fi hard-discul principal. După ce ați stabilit opțiunile de instalare, executați clic pe butonul Install.
5. După ce executați clic pe butonul Install, o nouă casetă de dialog vă reamintește că Netscape Communicator recomandă restartarea calculatorului după instalare. Executați clic pe butonul Continue pentru a trece mai departe sau pe butonul Cancel pentru a opri instalarea. Dacă executați clic pe butonul Continue, hard-discul se va activa, iar pe ecran va fi afișat un indicator de evoluție care vă ține la curent cu stadiul instalării. La final va fi afișată o altă casetă de dialog care vă oferă posibilitatea să alegeți între restartarea calculatorului și părăsirea programului de instalare. Se recomandă să restartați calculatorul acum; dacă părăsiți programul de instalare și încercați să rulați programul Communicator fără a restarta, s-ar putea ca anumite facilități să nu funcționeze corect.
6. După ce restartați calculatorul, deschideți directorul Netscape Communicator proaspăt instalat (îl găsiți acolo unde i-ați indicat programului de instalare să îl pună) și executați dublu clic pe pictograma Netscape Communicator pentru a lansa programul Communicator.

Dacă ați avut instalat Netscape Navigator 3.0 sau o versiune mai nouă a acestuia, Communicator va folosi parametrii existenți pentru a forma profilul de utilizator prestabilit. În caz contrar, o casetă de dialog vă va cere să creați un profil de utilizator.

Pentru aceasta trebuie să introduceți în câmpurile din casetă numele profilului și informațiile cu privire la contul Internet.

Descărcarea noilor versiuni

Din când în când, vor apărea noi versiuni ale programului Communicator. Printre acestea nu se numără numai versiunile mari care apar în fiecare an, ci și micile programe care elimină defecte sau aduc îmbunătățiri minore.

La aceste noutăți puteți ajunge în mai multe moduri. Pentru început este bine să deschideți programul Navigator și să alegeți Help, Software Updates. Navigator vă conectează la o pagină de la Netscape care oferă legături către actualizări software, programe-anexă etc.

De asemenea, este o idee bună să vizitați regulat pagina de bază a firmei Netscape (`http://home.netscape.com`). În pagina sa de bază, Netscape publică anunțuri cu privire la versiuni noi, versiuni beta, programe care fac corecții (patches), programe-anexă și la multe alte subiecte. Este important ca înainte de a descărca o noutate, să citiți anunțurile legate de ea.

ANEXA B

Ghid HTML

- Etichete HTML
- Imagini
- Formulare
- Tabele (HTML 3.0)
- Etichete pentru cadre
- Etichete pentru programare
- Lista culorilor și valoarea lor hexa

Această anexă este un ghid al etichetelor HTML (și al culorilor) pe care le puteți folosi în documentele dumneavoastră conform standardului HTML 2.0. Pe lângă acestea sunt prezentate și etichetele care sunt definite în standardele HTML 3.0 și Netscape Navigator 2.0/3.0. Etichetele care sunt valabile atât pentru HTML 3.0, cât și pentru Navigator 2.0/3.0 sunt marcate cu (HTML 3.0), iar cele care sunt valabile numai în Navigator 2.0/3.0, cu (NHTML). Mai sunt prezentate câteva etichete care nu sunt încă incluse în Navigator 2.0/3.0; acestea sunt marcate cu (numai HTML 3.0).

Etichete HTML

În această secțiune sunt enumerate și explicate toate etichetele HTML pe care le puteți folosi în documentele create cu Gold sau cu un alt editor HTML extern.

Pentru a afla cum pot fi inserate aceste etichete într-un document, citiți Ora 17, „Editarea codului HTML".

Comentarii

`<!--...-->`

Textul inclus într-o etichetă de comentariu este total ignorat de către browserul Web. Textul poate conține etichete, elemente și entități.

`<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//Netscape Comm. Corp.//DTD HTML//EN">`

Este folosită de sistemele de validare a documentelor HTML (cum ar fi Halsoft, aflat la adresa `http://www.halsoft.com/html-val-svc/`) pentru a indica nivelul de suport HTML corespunzător unui document. Dacă această etichetă este folosită într-un document, trebuie să fie plasată pe prima linie, înaintea etichetei `<HTML>`.

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//Netscape Comm. Corp. Strict//DTD HTML//EN">

Este folosită pentru a indica un set mai strict de teste cărora le-a fost supus un document de către sistemul de validare. Pentru amănunte, vizitați situl Halsoft la adresa precizată anterior. Acest sit conține sistemul de validare a documentelor și un grup de fișiere ce conțin *definițiile tipurilor de documente* (DTD) și standardele HTML.

Etichete de structură

<HTML>...</HTML>

Încadrează întregul document.

Pot include: <HEAD> <BODY> <FRAMESET>

<HEAD>...</HEAD>

Încadrează antetul documentului HTML.

Pot include: <TITLE> <ISINDEX> <BASE> <NEXTID> <LINK> <META> <SCRIPT>

Permise în: <HTML>

<BODY>...</BODY>

Încadrează corpul (textul și etichetele) documentului HTML.

Atribute:

BACKGROUND="..."	(HTML 3.0) Denumirea sau URL-ul unei imagini care va fi repetată pe fundalul paginii.
BGCOLOR="..."	(NHTML) Culoarea fundalului paginii.
TEXT="..."	(NHTML) Culoarea textului din pagină.
LINK="..."	(NHTML) Culoarea legăturilor nevizitate.
ALINK="..."	(NHTML) Culoarea legăturilor activate.
VLINK="..."	(NHTML) Culoarea legăturilor vizitate.

Pot include: <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <P> <OL> <DIR> <MENU> <DL> <PRE> <BLOCKQUOTE> <FORM> <ISINDEX> <HR> <ADDRESS> <TABLE> <SCRIPT> <APPLET> <EMBED>

Permise în: <HTML>

Etichete care pot fi incluse în blocul <HEAD>

<TITLE>...</TITLE>

Indică titlul documentului.

Permise în: <HEAD>

<BASE>

Definește valorile de bază ale documentului curent.

Atribute:

HREF="..."	Redefinește URL-ul de bază al documentului curent.
TARGET="..."	Definește fereastra în care își vor deschide fișierele referite toate legăturile din documentul curent.

Permisă în: <HEAD>

<ISINDEX>

Arată că documentul este un script-poartă care permite căutarea.

Atribute:

PROMPT="..."	(HTML 3.0) Prompterul câmpului de căutare.

Permisă în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <HEAD> <LI> <TABLE>

<LINK>

Arată legătura dintre documentul curent și un alt document. În general, este folosită numai de programele care generează cod HTML.

Atribute:

HREF="..."	URL-ul documentului HTML referit.
REL="..."	Relația directă.
REV="..."	Relația inversă; de obicei, adresa de poștă electronică a autorului documentului.
URN="..."	Numărul de resursă universal.
TITLE="..."	Titlul legăturii.
METHODS="..."	Metodele suportate de către obiect.

Permisă în: <HEAD>

<META>

Este folosită la simularea mesajelor către antetul de răspuns HTTP corespunzător unui document HTML.

Atribute:

HTTP-EQUIV="..."	Numele antetului de răspuns HTTP.
CONTENT="..."	Valoarea atribuită antetului de răspuns.
NAME="..."	Numele informației meta.

Permisă în: <HEAD>

<NEXTID>

Indică documentul care urmează după documentul curent (așa cum definește un utilitar o serie de documente).

Atribute: N="..."

Permisă în: <HEAD>

Subtitluri

Toate etichetele pentru subtitluri au următoarele caracteristici:

Atribute:

ALIGN="CENTER"	(HTML 3.0) Aliniază subtitlul la mijloc.
ALIGN="LEFT"	(HTML 3.0) Aliniază subtitlul la stânga.

ALIGN="RIGHT" (HTML 3.0) Aliniază subtitlul la dreapta.

ALIGN="JUSTIFY" (numai HTML 3.0) Aliniază subtitlul la ambele margini, unde se poate.

Pot include: <A> <IMG>
 <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <FORM>

<H1>...</H1>

Subtitlu de nivel 1.

<H2>...</H2>

Subtitlu de nivel 2.

<H3>...</H3>

Subtitlu de nivel 3.

<H4>...</H4>

Subtitlu de nivel 4.

<H5>...</H5>

Subtitlu de nivel 5.

<H6>...</H6>

Subtitlu de nivel 6.

<P>...</P>

Un paragraf obișnuit. Eticheta de închidere (</P>) este opțională.

Atribute:

ALIGN="CENTER" (HTML 3.0) Aliniază paragraful la mijloc.

ALIGN="LEFT" (HTML 3.0) Aliniază paragraful la stânga.

ALIGN="RIGHT" (HTML 3.0) Aliniază paragraful la dreapta.

ALIGN="JUSTIFY" (numai HTML 3.0) Aliniază paragraful la ambele margini, unde se poate.

Pot include: <A> <IMG>
 <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

<DIV>...</DIV>

Declară un bloc de text care, spre deosebire de cel declarat cu eticheta <P>, nu are adăugată la sfârșit o linie goală.

Atribute:

ALIGN="CENTER" (HTML 3.0) Aliniază la mijloc textul definit de etichetă.

ALIGN="LEFT" (HTML 3.0) Aliniază la stânga textul definit de etichetă.

ALIGN="RIGHT" (HTML 3.0) Aliniază la dreapta textul definit de etichetă.

ALIGN="JUSTIFY" (numai HTML 3.0) Unde este posibil, aliniază la ambele margini textul definit de etichetă.

Pot include: <A> <IMG>
 <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <TABLE>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

Legături

<A>...</A>

Folosită cu atributul HREF creează o hiperlegătură către un alt document sau către o ancoră, iar cu atributul NAME creează o ancoră care poate fi referită.

Atribute:

HREF="..." URL-ul referit de legătură.

TARGET="..." Fereastra în care este deschis documentul referit.

NAME="..." Numele ancorei referite.

Pot include: <IMG>
 <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <TABLE>

Permise în: <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

Liste

<OL>...</OL>

Listă ordonată (numerotată).

Atribute:

TYPE="..." (NHTML) Stilul de numerotare a listei. Valorile posibile sunt: A, a, I, i și 1.

START="..." (NHTML) Valoarea cu care începe numerotarea listei.

Pot include: <LI>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

<UL>...</UL>

Listă neordonată (marcată).

Atribute:

TYPE="..." (NHTML) Semnul folosit la marcarea elementelor listei. Valorile posibile sunt: DISC, CIRCLE și SQUARE.

Pot include: <LI>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

<MENU>...</MENU>

Listă cu elemente de meniu. (Notă: A fost înlăturată din standardul HTML 3.0.)

Pot include: <LI>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

<DIR>...</DIR>

Listă de directoare; elementele au în general mai puțin de 20 de caractere. (Notă: Nu mai apare în standardul HTML 3.0.)

Pot include: <LI>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

<LI>

Un element care apare în una dintre listele definite cu <OL>, <MENU> sau <DIR>.

Atribute:

TYPE="..."	(NHTML) Tipul marcajului sau numărului folosit la marcarea elementelor listei. Valorile posibile sunt: DISC, CIRCLE, SQUARE, A, a, I, i și 1.
VALUE="..."	(NHTML) Valoarea numerică pe care trebuie să o aibă acest element de listă (afectează elementul acesta și cele care îi urmează în listele <OL>).

Poate include: <A> <IMG>
 <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <P> <DIV> <OL> <DIR> <MENU> <DL> <PRE> <BLOCKQUOTE>

Permisă în: <DIR> <MENU> <OL>

<DL>...</DL>

Listă cu definiții sau cu elemente de glosar. Atributul COMPACT indică utilizarea unui format de prezentare mai restrâns.

Atribute: COMPACT

Pot include: <DT> <DD>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

<DT>

Un termen dintr-o listă cu definiții.

Poate include: <A> <IMG>
 <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR>

Permisă în: <DL>

<DD>

Definiția corespunzătoare unui termen dintr-o listă cu definiții.

Poate include: <A> <IMG>
 <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <P> <OL> <DIR> <MENU> <DL> <PRE> <BLOCKQUOTE> <FORM> <ISINDEX> <TABLE>

Permisă în: <DL>

Formatarea caracterelor

Toate etichetele de formatare a caracterelor au următoarele caracteristici:

Pot include: <A> <IMG>
 <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR>

Permise în: <A> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

<BIG>...</BIG>

Text mare; text care folosește fonturi mai mari decât textul standard.

<B>...</B>

Text îngroșat.

<BLINK>...</BLINK>

Text care clipește.

<I>...</I>

Text scris cu caractere italice.

<SMALL>...</SMALL>

Text mic; text care folosește fonturi mai mici decât textul standard.

_{...}

Text care apare ca indice.

^{...}

Text care apare ca exponent.

<TT>...</TT>

Text scris cu fonturi monospațiate, stil mașină de scris.

<CITE>...</CITE>

Citat.

<CODE>...</CODE>

Cod program; pentru codul sursă al unui program pentru calculator.

<DFN>...</DFN>

Definiție; pentru definiții de cuvinte.

<EM>...</EM>

Accentuare; pentru cazurile când sunt necesare caractere italice accentuate.

<KBD>...</KBD>

Text care explică utilizatorului ce trebuie să tasteze.

<SAMP>...</SAMP>

Exemplu; pentru exemple.

<STRONG>...</STRONG>

Evidențiere; pentru cazurile când sunt necesare caractere îngroșate.

<VAR>...</VAR>

Variabilă; pentru denumiri ale variabilelor de program.

Alte elemente pentru machetarea textului

Etichetele prezentate în continuare creează elemente de pagină standard care constituie o categorie aparte deoarece nu sunt nici elemente de text (deși pot formata textul), nici imagini sau legături. Spuneți-le elemente *diverse*.

<HR>

Riglă orizontală.

Atribute:

SIZE="..."	(NHTML) Grosimea riglei, exprimată în pixeli.
WIDTH="..."	(NHTML) Lățimea riglei, exprimată în pixeli.
ALIGN="..."	(NHTML) Modul de aliniere a riglei în pagină. Valorile posibile sunt: LEFT, RIGHT și CENTER.
NOSHADE="..."	(NHTML) Face ca linia să fie desenată cu o culoare plină, fără umbrire.

Permisă în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <FORM> <PRE> <TABLE>

**
**

Întrerupe linia; trece la o linie nouă.

Atribute:

CLEAR="..."	(HTML 3.0) Face ca textul care urmează să nu mai curgă pe lângă nici o imagine. Valorile posibile sunt: RIGHT, LEFT și ALL.

Permisă în: <A> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

<NOBR>...</NOBR> (NHTML)

Fac ca textul dintre etichete să nu fie ajustat când depășește marginea paginii.

Permise în: <A> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

<WBR> (NHTML)

Dacă este necesar, trece pe linia următoare textul care îi urmează.

Permisă în: <A> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

<BLOCKQUOTE>...</BLOCKQUOTE>

Folosite pentru prezentarea citatelor lungi.

Pot include: <BLOCKQUOTE> <IMG> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <P> <OL> <DIR> <MENU> <DL> <PRE> <FORM> <ISINDEX> <HR> <ADDRESS> <TABLE>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

<CENTER>...</CENTER>

Centrează tot ce este cuprins între aceste etichete. Au prioritate mai mică decât etichetele <P ALIGN=CENTER> și <DIV ALIGN=CENTER>.

Pot include: <A> <IMG> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <FORM> <LI> <TABLE>

<ADDRESS>...</ADDRESS>

Sunt utilizate pentru semnături sau alte informații generale despre autorul documentului.

Pot include: <A> <IMG> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <FORM>

Dimensiuni de caractere (NHTML)

<FONT>...</FONT>

Schimbă dimensiunea sau culoarea fontului pentru textul cuprins între etichete.

Atribute:

SIZE="..."	Dimensiunea fontului, de la 1 la 7. Valoarea prestabilită este 3. Poate fi precizată și sub forma unei valori relative la dimensiunea curentă (de exemplu, +2).
COLOR="..."	Culoarea fontului. Vezi secțiunea „Lista culorilor și valoarea lor hexa" care urmează în această anexă.

Pot include: <A> <IMG> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

Permise în: <A> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

<BASEFONT>

Stabilește dimensiunea implicită a fontului pentru pagina curentă.

Atribute:

SIZE="..." Dimensiunea fontului, de la 1 la 7. Valoarea prestabilită este 3.

Permisă în: <A> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

Imagini

<IMG>

Inserează în document o imagine inline.

Atribute:

ISMAP Imaginea folosită este o imagine-hartă pe care se poate executa clic.

SRC="..." URL-ul imaginii.

ALT="..." Un text care va fi afișat în browserele care nu dispun de suport pentru imagini.

ALIGN="..." Stabilește alinierea imaginii. Dacă are valoarea LEFT sau RIGHT (HTML 3.0, NHTML), imaginea apare în stânga, respectiv în dreapta, iar textul care urmează curge pe lângă imagine. Celelalte valori, TOP, MIDDLE, BOTTOM, respectiv (NHTML) TEXTTOP, ABSMIDDLE, BASELINE și ABSBOTTOM, stabilesc alinierea imaginii pe verticală față de celelalte elemente de pe linia respectivă.

VSPACE="..." Spațiul dintre imagine și textul aflat deasupra sau dedesubtul ei.

HSPACE="..." Spațiul dintre imagine și textul aflat în stânga sau în dreapta ei.

WIDTH="..." (HTML 3.0) Lățimea imaginii (în pixeli). Dacă valoarea utilizată nu este cea reală, imaginea este scalată corespunzător.

HEIGHT="..." (HTML 3.0) Înălțimea imaginii (în pixeli). Dacă valoarea utilizată nu este cea reală, imaginea este scalată corespunzător.

BORDER="..." (NHTML) Trasează în jurul imaginii un chenar având grosimea (în pixeli) egală cu valoarea precizată. În cazul imaginilor care sunt și legături, valoarea atributului modifică dimensiunea prestabilită pentru chenarul legăturilor.

LOWSRC="..." (NHTML) Calea sau URL-ul unei imagini care va fi încărcată înaintea imaginii indicate în SRC. De obicei, imaginea indicată de acest atribut este o imagine mai mică sau cu rezoluție mai mică decât imaginea finală.

USEMAP="..." (NHTML) Este folosit pentru a asocia acestei imagini o imagine-hartă pentru client, precizată de eticheta <MAP NAME=*numeharta*>.

Permisă în: <A> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

<MAP>. . .</MAP>

Definesc o imagine-hartă pentru client.

Atribute:

NAME="..." Este folosit la definirea numelui hărții.

Pot include: <AREA>

Permise în: <BODY>

<AREA>. . .</AREA>

Definesc, în imaginea-hartă pentru client, o zonă pe care se poate executa clic.

Atribute:

TYPE="..." Este folosit la indicarea tipului zonei descrise de etichetă. Valorile posibile sunt: RECT, POLY și CIRCLE.

COORDS="..." Acest atribut descrie punctele care definesc zona descrisă de etichetă.

HREF="..." URL-ul care trebuie încărcat când se execută clic pe zona descrisă de etichetă.

Permise în: <MAP>

Formulare

<FORM>. . .</FORM>

Indică un formular.

Atribute:

ACTION="..." URL-ul scriptului care va procesa datele introduse în formular.

METHOD="..." Modul în care sunt transmise serverului datele de intrare. Valorile posibile sunt GET și POST.

ENCTYPE="..." Singurele valori posibile sunt application/x-www-form-urlencoded și multipart/form-data (NHTML).

TARGET="..." (NHTML) Fereastra în care va fi afișat rezultatul formularului.

Pot include: <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <P> <OL> <DIR> <MENU> <DL> <PRE> <BLOCKQUOTE> <ISINDEX> <HR> <ADDRESS> <INPUT> <SELECT> <TEXTAREA> <TABLE>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <LI>

<INPUT>

Câmp de introducere a datelor în formular.

Atribute:

TYPE="..." Tipul câmpului de introducere a datelor. Valorile posibile sunt: CHECKBOX, FILE (NHTML), HIDDEN, PASSWORD, RADIO, RESET, SUBMIT, TEXT și IMAGE (numai HTML 3.0).

NAME="..." Denumirea sub care va fi transmisă scriptului valoarea introdusă de utilizator.

VALUE="..." Pentru câmpul de tip text sau ascuns (hidden) este valoarea prestabilită; pentru caseta de validare sau butonul de tip radio este valoarea care va fi transmisă scriptului; pentru butoanele Reset și Submit este textul care apare pe buton.

SRC="..." Fișierul sursă pentru o imagine.

CHECKED	Este folosit pentru prestabilirea bifării unei casete de validare sau a alegerii unui buton de tip radio.
SIZE="..."	Dimensiunea câmpului de tip text exprimată în caractere.
MAXLENGTH="..."	Numărul maxim de caractere care poate fi introdus într-un câmp de tip text.
ALIGN="..."	Stabilește modul de aliniere a unei imagini din formular (similar cu cel din eticheta <IMG>).

Permisă în: <FORM>

<TEXTAREA>. . .</TEXTAREA>

Definesc o casetă pentru introducerea unui text pe mai multe linii.

Atribute:

NAME="..."	Denumirea sub care va fi transmisă scriptului valoarea introdusă de utilizator.
ROWS="..."	Numărul de linii din casetă.
COLS="..."	Numărul de coloane (caractere) afișate în casetă.
WRAP="OFF"	Textul nu este ajustat pentru a încăpea în casetă. Liniile sunt transmise exact cum au fost tastate.
WRAP="VIRTUAL"	Liniile sunt ajustate pe ecran, însă sunt transmise cu lungimea rezultată din tastare.
WRAP="PHYSICAL"	Liniile sunt ajustate pe ecran și sunt transmise așa cum au rezultat în urma ajustării.

Permise în: <FORM>

<SELECT>. . .</SELECT>

Creează un meniu pop-up sau o listă derulantă din care se pot alege elemente.

Atribute:

NAME="..."	Denumirea sub care va fi transmisă scriptului valoarea introdusă de utilizator.
SIZE="..."	Numărul elementelor care vor fi afișate. Dacă este folosit, elementele vor forma o listă derulantă; în caz contrar, vor forma un meniu pop-up.
MULTIPLE	Permite alegerea mai multor elemente din listă.

Pot include: <OPTION>

Permise în: <FORM>

<OPTION>

Este folosită la definirea elementelor din lista <SELECT>.

Atribute:

SELECTED	Dacă este folosit, elementul respectiv va fi selectat implicit.
VALUE="..."	Valoarea care va fi transmisă scriptului după completarea formularului.

Permisă în: <SELECT>

Tabele (HTML 3.0)

Etichetele prezentate în această secțiune sunt utilizate la crearea tabelelor.

<TABLE>...</TABLE>

Creează un tabel cu titlul precizat (opțional) în eticheta <CAPTION> și liniile definite cu etichete <TR>.

Atribute:

BORDER="..."	Precizează dacă tabelul trebuie desenat cu sau fără chenar. În Netscape, acest atribut poate avea și o valoare care precizează grosimea chenarului.
CELLSPACING="..."	(NHTML) Spațiul dintre celulele tabelului.
CELLPADDING="..."	(NHTML) Spațiul dintre marginile celulei și conținutul acesteia.
WIDTH="..."	(NHTML) Lățimea tabelului, exprimată în pixeli sau sub forma unui procent din lățimea paginii.
ALIGN="..."	Stabilește alinierea tabelului. Dacă are valoarea LEFT sau RIGHT (HTML 3.0, NHTML), tabelul apare în stânga, respectiv în dreapta paginii, iar textul care urmează curge pe lângă tabel. Dacă are valoarea CENTER, tabelul este centrat în pagină (numai HTML 3.0).
BGCOLOR="..."	(NHTML) Culoarea de fundal a celulelor tabelului (numai Navigator 3.0).

Pot include: <CAPTION> <TR>

Permise în: <BLOCKQUOTE> <BODY> <DD> <LI> <TABLE>

<CAPTION>...</CAPTION>

Titlul tabelului.

Atribute:

ALIGN="..."	Poziția titlului. Valorile posibile sunt TOP și BOTTOM.

<TR>...</TR>

Definesc o linie de tabel care poate conține anteturi de coloană sau date (<TR> și alte etichete).

Atribute:

ALIGN="..."	Alinierea pe orizontală a conținutului celulelor de pe linie. Valorile posibile sunt: LEFT, RIGHT și CENTER.
VALIGN="..."	Alinierea pe verticală a conținutului celulelor de pe linie. Valorile posibile sunt: TOP, MIDDLE, BOTTOM și BASELINE (NHTML).
BGCOLOR="..."	(NHTML) Culoarea de fundal a celulelor de pe linie (numai Navigator 3.0).

Pot include: <TD>

Permise în: <TABLE>

<TH>...</TH>

Definesc o celulă de antet.

Atribute:

ALIGN="..."	Alinierea pe orizontală a conținutului celulei. Valorile posibile sunt: LEFT, RIGHT și CENTER.
VALIGN="..."	Alinierea pe verticală a conținutului celulei. Valorile posibile sunt: TOP, MIDDLE, BOTTOM și BASELINE (NHTML).
ROWSPAN="..."	Numărul de linii pe care se întinde celula.
COLSPAN="..."	Numărul de coloane pe care se întinde celula.
NOWRAP	Conținutul celulei nu va fi ajustat în mod automat.
WIDTH="..."	(NHTML) Lățimea coloanei în care se află celula, exprimată în pixeli sau sub forma unui procent din lățimea tabelului.
BGCOLOR="..."	(NHTML) Culoarea de fundal a celulei de antet (numai Navigator 3.0).

Pot include: <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <P> <OL> <DIR> <MENU> <DL> <PRE> <BLOCKQUOTE> <FORM> <ISINDEX> <HR> <ADDRESS> <TABLE>

Permise în: <TR>

<TD>...</TD>

Definesc o celulă cu date.

Atribute:

ALIGN="..."	Alinierea pe orizontală a conținutului celulei. Valorile posibile sunt: LEFT, RIGHT și CENTER.
VALIGN="..."	Alinierea pe verticală a conținutului celulei. Valorile posibile sunt: TOP, MIDDLE, BOTTOM și BASELINE (NHTML).
ROWSPAN="..."	Numărul de linii pe care se întinde celula.
COLSPAN="..."	Numărul de coloane pe care se întinde celula.
NOWRAP	Conținutul celulei nu va fi ajustat în mod automat.
WIDTH="..."	(NHTML) Lățimea coloanei în care se află celula, exprimată în pixeli sau sub forma unui procent din lățimea tabelului.
BGCOLOR="..."	(NHTML) Culoarea de fundal a celulei (numai Navigator 3.0).

Pot include: <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <P> <OL> <DIR> <MENU> <DL> <PRE> <BLOCKQUOTE> <FORM> <ISINDEX> <HR> <ADDRESS>

Permise în: <TR>

Etichete pentru cadre

Etichetele prezentate în această secțiune sunt utilizate la crearea documentelor cu cadre. Pentru detalii privind aplicarea acestor etichete, citiți Ora 18, „Împărțirea unei pagini în cadre".

<FRAMESET>...</FRAMESET> (NHTML)

Încadrează definiția unui document cu cadre.

Atribute:

COLS="..."	(NHTML) Definește numărul coloanelor de cadre și lățimea acestora.
ROWS="..."	(NHTML) Definește numărul liniilor de cadre și lățimea acestora.

Pot include: <FRAME> <NOFRAMES>

Permise în: <HTML>

<FRAME> (NHTML)

Este folosită la definirea unui cadru.

Atribute:

SRC="..."	URL-ul documentului care va fi afișat în cadru.
MARGINWIDTH="..."	Dimensiunea în pixeli a marginilor laterale ale cadrului.
MARGINHEIGHT="..."	Dimensiunea în pixeli a marginilor de sus, respectiv de jos.
SCROLLING="..."	Activează sau dezactivează afișarea barelor de derulare. Valorile posibile sunt: YES, NO și AUTO.
NORESIZE	Utilizatorul nu poate redimensiona cadrul.

Permisă în: <FRAMESET>

<NOFRAMES>...</NOFRAMES> (NHTML)

Sunt folosite la definirea unui bloc de text care va fi afișat de browserele Web care nu recunosc cadrele.

Pot include: <A> <IMG> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

Permise în: <FRAMESET>

B

Etichete pentru programare

Etichetele prezentate în continuare sunt folosite pentru introducerea în document a codului de program.

<SCRIPT>...</SCRIPT>

Cuprind definiția unui program JavaScript sau LiveScript și funcțiile aferente acestuia.

Atribute:

LANGUAGE="..."	JavaScript sau LiveScript.
SRC="..."	URL-ul unui program JavaScript stocat într-un fișier separat.

Permise în: <HEAD> <BODY>

<APPLET>...</APPLET> (NHTML)

Sunt folosite la încorporarea unei miniaplicații Java într-o pagină Web.

Atribute:

CODE="..."	Denumirea unei clase Java care trebuie inclusă.
CODEBASE="..."	URL-ul directorului în care este stocată clasa Java (dacă nu se află în același director cu documentul HTML).
WIDTH="..."	Lățimea în pixeli a zonei ocupate de miniaplicație.
HEIGHT="..."	Înălțimea în pixeli a zonei ocupate de miniaplicație.

Pot include: <PARAM>

Permise în: <BODY>

<PARAM> (NHTML)

Este folosită pentru definirea valorilor (sau a parametrilor) care trebuie transmiși miniaplicației Java.

Atribute:

NAME="..."	Numele parametrului care trebuie transmis clasei Java.
VALUE="..."	Valoarea parametrului.

Permisă în: <APPLET>

<EMBED> (NHML)

Este folosită pentru înglobarea fișierelor necesare programelor-anexă (plug-ins). În limbaj Netscape, acestea se numesc *obiecte vii* (live objects).

Atribute:

SRC="..."	Un URL care descrie locația și denumirea fișierului care trebuie tratat de programul-anexă. Extensia fișierului determină programul-anexă care va fi încărcat.
WIDTH="..."	Lățimea în pixeli a zonei ocupate de obiectul viu.
HEIGHT="..."	Înălțimea în pixeli a zonei ocupate de obiectul viu.
Atribute specifice	Fiecare program-anexă își definește propria listă de atribute. Pentru informații suplimentare, consultați documentația corespunzătoare.

Permisă în: <BODY> <TABLE>

<NOEMBED>...</NOEMBED> (NHTML)

Sunt folosite la definirea unui bloc de text care va fi afișat de browserele Web care nu dispun de suport pentru programe-anexă.

Pot include: <A> <IMG> <ADDRESS> <BIG> <B> <BLINK> <I> <SMALL> <SUB> <SUP> <TT> <CITE> <CODE> <DFN> <EM> <KBD> <SAMP> <STRONG> <VAR> <DD> <DT> <H1> <H2> <H3> <H4> <H5> <H6> <LI> <P> <PRE> <TABLE>

Permise în: <BODY>

Lista culorilor și valoarea lor hexa

Tabelul B.1 prezintă o listă cu denumirile tuturor culorilor recunoscute de Navigator 2.0/3.0 și valorile hexa care le corespund. Aceste valori sunt introduse automat în codul HTML al documentului de fiecare dată când stabiliți culoarea textului, culoarea de fundal a paginii (vezi Ora 7, „Formatarea textului") sau culoarea celulelor dintr-un tabel.

Pentru a vedea corect aceste culori, trebuie să aveți o placă grafică cu cel puțin 256 de culori și driverele corespunzătoare plăcii să fie instalate. De asemenea, în funcție de sistemul de operare și de platforma folosită, este posibil ca anumite culori să nu apară așa cum vă așteptați.

TABELUL B.1. *Denumirile culorilor și valorile hexa corespunzătoare*

Denumirea culorii	*Valoarea hexa*
ALICEBLUE	#A0CE00
ANTIQUEWHITE	#FAEBD7
AQUA	#00FFFF
AQUAMARINE	#7FFFD4
AZURE	#F0FFFF
BEIGE	#F5F5DC
BISQUE	#FFE4C4
BLACK	#000000
BLANCHEDALMOND	#FFEBCD
BLUE	#0000FF
BLUEVIOLET	#8A2BE2
BROWN	#A52A2A
BURLYWOOD	#DEB887
CADETBLUE	#5F9EA0
CHARTREUSE	#7FFF00
CHOCOLATE	#D2691E
CORAL	#FF7F50
CORNFLOWERBLUE	#6495ED
CORNSILK	#FFF8DC
CRIMSON	#DC143C
CYAN	#00FFFF
DARKBLUE	#00008B

TABELUL B.1. *continuare*

Denumirea culorii	*Valoarea hexa*
DARKCYAN	#008B8B
DARKGOLDENROD	#B8860B
DARKGRAY	#A9A9A9
DARKGREEN	#006400
DARKKHAKI	#BDB76B
DARKMAGENTA	#8B008B
DARKOLIVEGREEN	#556B2F
DARKORANGE	#FF8C00
DARKORCHID	#9932CC
DARKRED	#8B0000
DARKSALMON	#E9967A
DARKSEAGREEN	#8FBC8F
DARKSLATEBLUE	#483D8B
DARKSLATEGRAY	#2F4F4F
DARKTURQUOISE	#00CED1
DARKVIOLET	#9400D3
DEEPPINK	#FF1493
DEEPSKYBLUE	#00BFFF
DIMGRAY	#696969
DODGERBLUE	#1E90FF
FIREBRICK	#B22222
FLORALWHITE	#FFFAF0
FORESTGREEN	#228B22
FUCHSIA	#FF00FF
GAINSBORO	#DCDCDC
GHOSTWHITE	#F8F8FF
GOLD	#FFD700
GOLDENROD	#DAA520
GRAY	#808080
GREEN	#008000
GREENYELLOW	#ADFF2F

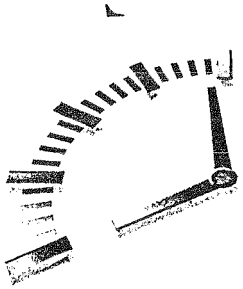
Denumirea culorii	*Valoarea hexa*
HONEYDEW	#F0FFF0
HOTPINK	#FF69B4
INDIANRED	#CD5C5C
INDIGO	#4B0082
IVORY	#FFFFF0
KHAKI	#F0E68C
LAVENDER	#E6E6FA
LAVENDERBLUSH	#FFF0F5
LEMONCHIFFON	#FFFACD
LIGHTBLUE	#ADD8E6
LIGHTCORAL	#F08080
LIGHTCYAN	#E0FFFF
LIGHTGOLDENRODYELLOW	#FAFAD2
LIGHTGREEN	#90EE90
LIGHTGREY	#D3D3D3
LIGHTPINK	#FFB6C1
LIGHTSALMON	#FFA07A
LIGHTSEAGREEN	#20B2AA
LIGHTSKYBLUE	#87CEFA
LIGHTSLATEGRAY	#778899
LIGHTSTEELBLUE	#B0C4DE
LIGHTYELLOW	#FFFFE0
LIME	#00FF00
LIMEGREEN	#32CD32
LINEN	#FAF0E6
MAGENTA	#FF00FF
MAROON	#800000
MEDIUMAQUAMARINE	#66CDAA
MEDIUMBLUE	#0000CD
MEDIUMORCHID	#BA55D3
MEDIUMPURPLE	#9370DB
MEDIUMSEAGREEN	#3CB371

TABELUL B.1. *continuare*

Denumirea culorii	*Valoarea hexa*
MEDIUMSLATEBLUE	#7B68EE
MEDIUMSPRINGGREEN	#00FA9A
MEDIUMTURQUOISE	#48D1CC
MEDIUMVIOLETRED	#C71585
MIDNIGHTBLUE	#191970
MINTCREAM	#F5FFFA
MISTYROSE	#FFE4E1
NAVAJOWHITE	#FFDEAD
NAVY	#000080
OLDLACE	#FDF5E6
OLIVE	#808000
OLIVEDRAB	#6B8E23
ORANGE	#FFA500
ORANGERED	#FF4500
ORCHID	#DA70D6
PALEGOLDENROD	#EEE8AA
PALEGREEN	#98FB98
PALETURQUOISE	#AFEEEE
PALEVIOLETRED	#DB7093
PAPAYAWHIP	#FFEFD5
PEACHPUFF	#FFDAB9
PERU	#CD853F
PINK	#FFC0CB
PLUM	#DDA0DD
POWDERBLUE	#B0E0E6
PURPLE	#800080
RED	#FF0000
ROSYBROWN	#BC8F8F
ROYALBLUE	#4169E1
SADDLEBROWN	#8B4513
SALMON	#FA8072

Denumirea culorii	*Valoarea hexa*
SANDYBROWN	#F4A460
SEAGREEN	#2E8B57
SEASHELL	#FFF5EE
SIENNA	#A0522D
SILVER	#C0C0C0
SKYBLUE	#87CEEB
SLATEBLUE	#6A5ACD
SLATEGRAY	#708090
SNOW	#FFFAFA
SPRINGGREEN	#00FF7F
STEELBLUE	#4682B4
TAN	#D2B48C
TEAL	#008080
THISTLE	#D8BFD8
TOMATO	#FF6347
TURQUOISE	#40E0D0
VIOLET	#EE82EE
WHEAT	#F5DEB3
WHITE	#FFFFFF
WHITESMOKE	#F5F5F5
YELLOW	#FFFF00
YELLOWGREEN	#9ACD32

ANEXA C



Resurse online pentru autorii de Web

Browsere și alte programe de navigare pe Internet

- Tucows Directory Internet Clients
  www.tucows.com
- Cello
  www.law.cornell.edu/cello/cellofaq.html
- Client Software Directory
  www.w3.org/hypertext/Clients.html
- Lynx
  www.cc.ukans.edu/about_lynx/
- Microsoft Internet Explorer 4
  www.microsoft.com/ie4/
- NCSA Mosaic
  www.ncsa.uiuc.edu/SDG/Software/Mosaic/
- NetCruiser
  www.netcom.com/netcom/cruiser.html
- Netscape Communicator (Composer)
  www.netscape.com sau home.netscape.com
- WinWeb
  www.einet.net/EINet/WinWeb/WinWebHome.html

Biblioteci de imagini și șabloane

- Free Graphics
  www.jgpublish.com/free.htm
- Internet Explorer Multimedia Gallery
  www.microsoft.com/windows/ie/author/mmgllry/

- Netscape Gold Rush Tool Chest
  home.netscape.com/assist/net_sites/starter/samples/index.html
- Netscape Page Starter
  home.netscape.com/assist/net_sites/starter/index.html
- Templates Netscape
  home.netscape.com/assist/net_sites/starter/samples/templates/index.html
- WWW Homepage Starter Kit
  www.isisnet.com/mlindsay/kitrex3.html
- Cyberspace Portal
  www.infomediacom.com/preview.htm
- Clip Art Universe
  www.nzwwa.com/mirror/clipart/
- WebSpice
  www.webspice.com
- Yahoo's Clip art Directory
  dir.yahoo.com/Computers_and_Internet/Graphics/Clip_Art/
- Index to multimedia Information Sources
  viswiz.gmd.de/MultimediaInfo/
- Arhivă MPEG
  www.powerweb.de/mpeg
- Multimedia/ClipArt Directory
  www.clipart.com/
- Animation Zone
  www.teleport.com/~chrisdb/taz/

Programe de editare Web

- Netscape Developer's Edge
  developer.netscape.com/library/documentation/jsframe.html
- Off-the-Net Insider Newsletter
  home.netscape.com/assist/net_sites/off_the_net.html
- Yahoo's WWW Listings
  dir.yahoo.com/Computers_and_Internet/Internet/World_Wide_Web/
- Virtual Library
  www.stars.com/

- Web Toolbox

www.rtis.com/nat/user/toolbox/

- The Developer's JumpStation

oneworld.wa.com/htmldev/devpage/dev-page.html

- All the HTML Commands

vzone.virgin.net/sizzling.jalfrezi/

- The HTML Reference Guide

developer.netscape.com/docs/mamals/htmlguid/index.htm

- HTTP Specification

www.w3.org/pub/WWW/Protocols/

Programe-anexă, aplicații ajutătoare și alte accesorii pentru browsere

- Adobe Acrobat Reader

www.adobe.com/

- Macromedia Shockwave

www.macromedia.com

- Microsoft Free Downloads

www.microsoft.com/msdownload

- Netscape Plug-Ins Directory

home.netscape.com/comprod/products/navigator/version_2.0/plugins

- Plug-In Plaza

browserwatch.internet.com/plug-in.html

- Plug-In Gallery & Demo Links

www2.gol.com/users/oyamada/

- RealAudio/RealVideo

www.realaudio.com

JavaScript și Java

- Informații de la Netscape cu privire la JavaScript

home.netscape.com/comprod/products/navigator/version_2.0/script/index.html

- Sun Microsystems Java Home Page

java.sun.com/

- A Java Applet Directory

www.gamelan.com/

- Java Directory Yahoo

www.yahoo.com/Computers_and_Internet/Programming_Languages/Java/

Situri de unde puteți descărca software de uz general

- Association of Shareware Professionals

www.asp-shareware.org

- Children's Shareware

www.gamesdomain.com/tigger/sw_kids.html

- Download.com

download.com

- Shareware.com

shareware.com

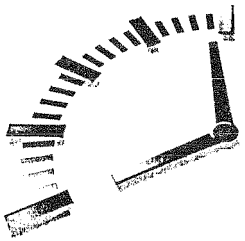
- Shareware Junkies

www.sharewarejunkies.com

- Softword Technology

user.aol.com/shareware/index.htm

ANEXA D



Ce conține CD-ROM-ul?

În această anexă sunt descrise pe scurt valoroasele fișiere și programe (shareware, freeware și demonstrative) incluse pe CD-ROM-ul atașat cărții.

Pentru a vă ajuta să explorați CD-ROM-ul și să instalați programele de pe el, am creat un document HTML (cd_guide.htm) care descrie conținutul CD-ROM-ului. Pentru informații suplimentare, instalați CD-ROM-ul conform instrucțiunilor de pe el; apoi deschideți fișierul în Communicator sau într-un alt browser Web.

Din fișierul respectiv puteți afla, la alegere, modul de instalare a oricăruia dintre programe.

Netscape Communicator

CD-ROM-ul conține o versiune standard completă a programului Netscape Communicator atât pentru Windows 95, 98 și NT, cât și pentru Macintosh. Programele incluse în Communicator sunt: Composer (programul de editare a paginilor Web folosit pe parcursul cărții), Navigator (browser Web), Messenger (program de poștă electronică) și Collabra (program de citire a știrilor).

Pentru a afla cum se instalează și se configurează Netscape Communicator după instalarea CD-ROM-ului, citiți Anexa A, „Instalarea programului Netscape Communicator".

ACDSee

ACDSee este un program rapid și ușor de folosit, cu ajutorul căruia se pot vizualiza fișiere JPEG, GIF, BMP, PCX și TGA. Îl puteți folosi împreună cu Netscape sau singur, pentru a vizualiza și a testa imaginile pe care le inserați in pagina Web. Câteva dintre facilitățile oferite de ACDSee sunt: previzualizări full-color ale imaginilor, panoramare, prezentare succesivă a imaginilor și suport pentru tragere și plasare.

Adobe Acrobat Reader

Este un program de vizualizare a documentelor de pe Web care sunt în format Adobe Acrobat (.pdf).

FrameGang

FrameGang face parte din SnagletPack de la Sausage Software și este utilizat la generarea documentului de definire a cadrelor, documentul care împarte o pagină Web în mai multe ferestre, fiecare dintre ele având propriul URL. Cu ajutorul instrumentelor grafice de care dispune (cum ar fi posibilitatea de a ajusta dimensiunea cadrelor cu

mouse-ul), puteți personaliza cu ușurință documentele cu cadre deoarece FrameGang modifică în locul dumneavoastră codul HTML. SnagletPack include următoarele programe: Egor 3, Image Wiz Plus, Swami, Background Builder, Clikette, Crosseye, FrameGang 32, Broadway, Flash 2 și AFKAL.

Imagini GIF

Pe CD-ROM există o colecție de imagini GIF destinate „condimentării" paginilor dumneavoastră. Veți găsi texturi pentru fundal, rigle orizontale, marcaje de listă și pictograme.

GoldWave

GoldWave este un utilitar pentru înregistrarea, redarea și convertirea fișierelor audio. Îl puteți folosi la crearea sau convertirea fișierelor audio care vor fi referite ca elemente externe ori la testarea fișierelor audio (caz în care este folosit pe post de aplicație ajutătoare).

HTML Assistant

HTML Assistant este un editor HTML freeware, bine echipat, destinat creării paginilor care urmează a fi publicate pe Web. Dispune de o bogată colecție de instrumente care simplifică aplicarea etichetelor HTML pentru formatarea textului, imagini, legături etc.

Fundaluri JPEG

Pe CD-ROM există o colecție de imagini JPEG care pot fi folosite ca fundal.

MapEdit

MapEdit generează automat cod pentru imaginile-hartă după ce selectați fișierul care conține imaginea și indicați zonele cu ajutorul mouse-ului. Codul generat poate fi formulat pentru două dintre cele mai cunoscute tipuri de server Web sau pentru imagini-hartă pentru client.

Microsoft Internet Assistant pentru Word, Excel, PowerPoint și Access

Cele patru programe Microsoft Internet Assistant sunt programe-anexă ale aplicațiilor din pachetul Microsoft Office 95. Fiecare dintre ele transformă aplicația care îi corespunde într-un instrument pentru crearea paginilor Web și editarea codului sursă HTML. De asemenea, vă permit să editați etichetele HTML și să convertiți documentele Word, Excel, PowerPoint sau Access în documente HTML care pot fi afișate pe Web.

NetToob Stream: un program pentru redarea filmelor MPEG

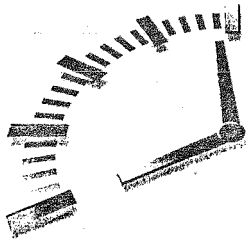
NetToob Stream este un program rapid și ușor de folosit, destinat redării filmelor MPEG în Windows 95. Poate fi folosit și ca aplicație ajutătoare în Netscape sau la testarea propriilor fișiere MPEG înaintea anexării lor la un document Web.

Paint Shop Pro

Paint Shop Pro este un instrument complex destinat desenării, pictării și editării imaginilor. Îl puteți folosi la crearea imaginilor care vor fi incluse într-un document Web sau la convertirea, editarea sau pregătirea imaginilor provenite din alte surse.

WinZip

WinZip este un utilitar Windows de comprimare/decomprimare care vă permite să decomprimați fișierele ZIP (sau în alt format de comprimare) descărcate de pe Internet. Când este instalat într-un mediu Windows, WinZip actualizează automat registrul File Types, astfel că atunci când deschideți un fișier ZIP, Win Zip se va deschide automat pentru a decomprima fișierul respectiv sau pentru a extrage anumite fișiere din arhiva respectivă.



Glosar

adresă de poștă electronică Adresa Internet (formată din cuvinte) corespunzătoare unui utilizator. De obicei, este alcătuită din numele utilizatorului, semnul @ și numele domeniului (utilizator@domeniu). Adresele de poștă electronică sunt translatate în adrese IP numerice prin intermediul DNS.

browser Un client Internet care ajută utilizatorii să navigheze.

cadre Secțiuni dintr-o pagină Web care a fost împărțită în cadre printr-un document de definire a cadrelor.

CGI (Common Gateway Interface) Un limbaj pentru scripturile folosite în paginile Web.

ciberspațiu O expresie cu sens mai larg, folosită pentru a descrie activitatea, comunicările și evenimentele culturale de pe Internet sau alte rețele de calculatoare.

client Un instrument software destinat utilizării unui anumit tip de resurse Internet. Clientul interacționează cu serverul pe care se află resursa. Un exemplu de clienți îl constituie browserele.

comprimare Proces prin care se reduce dimensiunea fișierelor pentru a putea fi copiate mai repede de pe un calculator pe altul. Fișierele comprimate (denumite uneori fișiere ZIP) trebuie decomprimate înainte de a fi folosite pe calculatorul de destinație.

conectare IP prin apel telefonic (dial-up IP connection) O metodă care face posibilă conectarea la Internet a unui calculator (fără acces direct la Internet) prin intermediul altui calculator care este conectat direct la Internet. Chiar dacă această conectare se face printr-un modem, pentru o conectare reală la Internet utilizatorul folosește protocolul TCP/IP.

conexiune directă O legătură permanentă între un calculator și Internet. Un calculator cu conectare directă poate folosi Internetul în orice moment.

cont IP apelat telefonic (dial-up IP account) Un cont Internet, accesat prin intermediul unui modem și al unei linii telefonice, care oferă acces complet pe Internet prin protocoale de comunicație TCP/IP. Spre deosebire de un cont IP apelat telefonic, contul shell nu presupune utilizarea de protocoale TCP/IP, nu oferă întotdeauna acces complet pe Internet și oferă utilizatorului posibilitatea de a folosi software-ul dorit. Conturile IP apelate telefonic sunt de două tipuri: PPP și SLIP.

dezlănțuire (flame) Mesaje ostile trimise prin poșta electronică sau plasate în grupuri de știri de către utilizatorii de Internet, ca răspuns la încălcarea etichetei rețelei.

DNS (Domain Name System) O metodă de translatare a adresei IP într-o adresă formată din cuvinte, care este mai ușor de utilizat și de memorat.

document de definire a cadrelor Un document HTML care conține definiția cadrelor dintr-un document format din cadre, precum și informații cu privire la fișierele al căror conținut va apărea în cadrele respective.

domeniu Adresa unui calculator de pe Internet. Adresa Internet corespunzătoare unui utilizator este alcătuită din numele utilizatorului și numele domeniului.

eticheta rețelei Codul comportării civilizate (eticheta) pe Internet (rețea).

etichetă O porțiune de cod HTML.

etichetă de închidere O etichetă HTML necesară închiderii blocurilor de cod care încep cu anumite etichete. Etichetele de închidere încep cu </.

Explorer Vezi *Internet Explorer*.

extensie Vezi *extensii Netscape*.

extensii Netscape Îmbunătățiri nestandard aduse limbajului HTML. Prin intermediul lor se pot adăuga paginilor Web caracteristici noi, care însă nu pot fi vizualizate decât cu browsere care dispun de suport pentru extensii.

fișier FAQ FAQ este abrevierea pentru *Frequently Asked Questions*. Este un fișier care conține răspunsurile la cele mai frecvente întrebări cu privire la o anumită resursă Internet.

formular O parte a unei pagini Web în care utilizatorii pot introduce date sau pot face alegeri care să fie transmise unui script pentru prelucrare.

freeware Software care este disponibil gratuit tuturor (spre deosebire de shareware, care necesită plată).

FTP (File Transfer Protocol) Metoda de bază folosită pe Internet pentru copierea fișierelor de pe un calculator pe altul.

furnizor Termen general care indică un furnizor de acces la Internet, adică o firmă care are propriul acces la Internet, ceea ce îi dă posibilitatea să vândă utilizatorilor de Internet conturi IP apelate telefonic.

GIF Un format de fișier grafic (cu extensia .gif) folosit de obicei pentru imaginile inline din paginile Web.

Gopher Un sistem de meniuri plasate deasupra resurselor existente, prin intermediul căruia sunt facilitate localizarea informațiilor și utilizarea serviciilor.

grup de știri O resursă Internet prin intermediul căreia se pot publica și citi mesaje referitoare la un anumit subiect.

hipermedia și hipertext Metode care permit utilizatorilor să treacă în mod spontan de la un document la altul și de la o resursă la alta prin selectarea cuvintelor-cheie evidențiate pe ecran. Cel mai des sunt întâlnite pe Web.

HTML (Hypertext Markup Language) Limbaj folosit la crearea paginilor de pe Web.

HTTP (Hypertext Transfer Protocol) Protocolul standard utilizat pe Web la comunicațiile dintre servere și clienți.

identificare (sign on) Actul de accesare a unui sistem de calcul prin tastarea numelui utilizatorului (user ID) și a parolei. Alți termeni similari sunt: sign in, log on (sau logon) și log in (sau login).

imagine inline O imagine care apare în cadrul unei pagini Web.

imagine-hartă Un bloc de cod care atribuie câte un URL fiecăreia dintre zonele definite pe suprafața unei imagini inline.

internet Un grup de rețele sau de calculatoare conectate astfel încât să poată comunica și schimba informații. Un exemplu de astfel de rețea este Internetul.

Internet O amplă rețea internațională, neîngrădită, care leagă între ele universități, institute de cercetare, guverne, firme particulare și alte organizații, permițându-le să facă schimb de mesaje și informații.

Internet Explorer Browser Web creat de Microsoft. Versiunea 4 a acestui program este inclusă în Windows 98; pentru celelalte sisteme de operare (Windows 3.1, 95 și NT; Macintosh; UNIX), este disponibilă gratuit pe Web și într-o mulțime de pachete de software. Nu trebuie confundat cu Windows Explorer, care este un program de administrare a fișierelor și directoarelor din Windows 95.

intranet O rețea internă, de obicei locală, bazată pe tehnologii Internet (cum sunt protocoalele TCP/IP) și browsere Web.

JPEG Un format de fișier grafic (cu extensia .jpg) folosit de obicei pentru imaginile inline din paginile Web.

Java Un limbaj de programare de uz general, folosit uneori pentru a adăuga facilități suplimentare paginilor Web.

JavaScript Un limbaj de programare destinat creării scripturilor care adaugă funcțiuni suplimentare paginilor Web.

mecanism de căutare Un program care oferă un mod de căutare a unei anumite informații.

meniu O listă cu opțiuni de pe ecranul calculatorului. Utilizatorul alege o opțiune pentru a face ceva cu un anumit program. Meniurile apar mai ales în Windows și în resursele Internet de tip Gopher.

miniaplicație Un program sau o aplicație de dimensiuni reduse, scris de obicei în Java.

MIME (Multipurpose Internet Mail Extension) Un standard care permite includerea informațiilor multimedia și a celor grafice în documente Internet, cum ar fi mesajele prin poșta electronică.

Mosaic Un browser Web.

multimedia Descrierea unui sistem capabil să afișeze sau să redea text, imagini, sunet, secvențe video și animații.

multitasking și multithreading Două tehnici avansate oferite de Windows 95/NT și de aplicațiile pe 32 de biți; permit ca rularea simultană a mai multor aplicații să se desfășoare mai rapid, mai fluent și mai sigur.

a naviga Alt termen pentru *a răsfoi*.

Netscape Prescurtare pentru *Netscape Communications*, o companie de software care a dezvoltat și comercializat un browser popular pentru Web, numit Navigator. Termenul este uneori folosit pentru Navigator și Communicator.

nume de utilizator Se folosește, împreună cu parola, la accesarea unui calculator. Cine navighează pe Internet prin intermediul telefonului are nevoie de un nume de utilizator și o parolă pentru a obține accesul pe serverul furnizorului de Internet.

pagină cu stiluri (style sheet) O funcție HTML care oferă autorilor de pagini Web un control precis asupra aspectului paginii atunci când este văzută cu un browser compatibil.

parolă Un cod secret, cunoscut numai de utilizator, prin intermediul căruia utilizatorul obține accesul la un calculator protejat de un sistem de securitate.

poștă electronică (email) Este un sistem care permite unui utilizator să compună un mesaj și să îl transmită altuia prin intermediul unei rețele de calculatoare, cum ar fi Internetul.

PPP (Point-to-Point Protocol) Un protocol de comunicație care permite conectarea IP prin apel telefonic.

a răsfoi A hoinări prin Internet, ecran după ecran, căutând articole de interes. Se mai folosește și *a naviga*.

rețea Un grup de calculatoare interconectate astfel încât pot comunica și accesa reciproc informațiile. Rețelele care sunt conectate între ele formează o rețea de tip internet.

script Un program extern, activat prin intermediul unei legături dintr-o pagină Web pentru a îndeplini o anumită funcție.

scriptare Activitatea de scriere a scripturilor.

scurtătură (shortcut) O caracteristică din Windows 95/98/NT care vă permite să plasați o pictogramă undeva, în Windows (chiar și pe suprafața de lucru), apoi să executați clic pe ea pentru a deschide fișierul sau programul referit.

server Un calculator din rețea care oferă utilizatorilor un anumit tip de informații sau îndeplinește o anumită funcție. Utilizatorii rulează software de client pentru a accesa servere care dețin controlul asupra anumitor tipuri de resurse (poștă electronică, grupuri de știri etc.). Conturile IP apelate telefonic sunt oferite prin intermediul serverelor Internet care sunt conectate direct la Internet.

server proxy Calculatorul din rețea care furnizează celorlalte calculatoare (care nu dispun de conexiune proprie) accesul la Internet, folosind propria conexiune la Internet. Altfel spus, celelalte calculatoare se vor conecta la Internet indirect, prin intermediul serverului proxy.

shareware Programe software pe care utilizatorii le pot achiziționa gratuit pentru a le evalua. Programele shareware diferă de cele freeware prin faptul că dacă unei persoane îi place un program shareware și dorește să îl utilizeze în mod regulat, se presupune că va trimite un onorariu programatorului.

SLIP (Serial Line Internet Protocol) Un protocol de comunicație care permite conectarea IP prin apel telefonic.

spațiu Gopher Termen metaforic care definește toate directoarele și celelalte ele-

mente accesibile prin intermediul meniurilor Gopher. Luate laolaltă, aceste resurse pot fi privite ca un mediu online sau ca un spațiu accesibil prin intermediul meniurilor Gopher.

spider Un program care caută sistematic o porțiune din Internet pentru a construi o bază de date în care să poată acționa un mecanism de căutare.

stenografie Un sistem de abrevieri folosit pentru a exprima eficient anumite idei exprimate în mesajele transmise prin poșta electronică, anunțurile din grupurile de știri sau forumurile de discuții pe Internet. De exemplu, IMO (in my opinion) și BTW (by the way).

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) Protocolul fundamental de comunicare în rețea pe baza căruia funcționează și Internetul.

Telnet O facilitate care permite accesarea altor calculatoare de pe Internet și utilizarea resurselor existente pe ele.

UNIX Un sistem de operare foarte folosit pe serverele Web.

URL (Uniform Resource Locator) O metodă de standardizare a adreselor diferitelor tipuri de resurse Internet utilizată pentru a simplifica accesarea lor dintr-un browser Web.

Usenet O uniune de situri care controlează majoritatea grupurilor de știri de pe Internet.

vrăjitor (Wizard) Denumirea unor rutine automate folosite în Windows 95 la executarea unor proceduri de tip pas cu pas; de exemplu, la configurarea sistemului Windows 95 sau a Internetului.

World Wide Web (WWW sau Web) Un grup de calculatoare și servicii Internet care oferă un sistem facil de găsire a informațiilor și de deplasare printre resurse. Serviciile WWW includ hipertext, hipermedia și informații multimedia, care pot fi explorate prin intermediul unor browsere cum sunt Nestcape Navigator și Internet Explorer.

Index

Simboluri

<!--, etichetă, 206, 277
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//Netscape Comm. Corp. Strict//DTD HTML//EN">, etichetă, 278
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//Netscape Comm. Corp.//DTD HTML//EN">, etichetă, 277
<A HREF>, etichetă, 199
<A>, etichetă, 115, 199, 281
<ADDRESS>, etichetă, 285
<APPLET>, etichetă, 291
<AREA>, etichetă, 235, 287
<B>, etichetă, 199, 283
<BASE TARGET>, etichetă, 216
<BASE>, etichetă, 278
<BASEFONT>, etichetă, 285
<BLINK>, etichetă, 283
<BLOCKQUOTE>, etichetă, 285
<BODY>, etichetă, 199, 278

, etichetă, 284
<CAPTION>, etichetă, 289
<CENTER>, etichetă, 285
<CITE>, etichetă, 283
<CODE>, etichetă, 283
<DD>, etichetă, 282
<DFN>, etichetă, 283
<DIR>, etichetă, 282
<DIV>, etichetă, 280
<DL>, etichetă, 282
<DT>, etichetă, 282
<EM>, etichetă, 283
<EMBED>, etichetă, 292
<FONT>, etichetă, 285
<FORM>, etichetă, 224, 287
<FRAME SRC>, etichetă, 212
<FRAME>, etichetă, 291
<FRAMESET>, etichetă, 211, 291
<H#>, etichete, 198, 280
<HEAD>, etichetă, 198, 278
<HR>, etichetă, 97, 199, 284
<HTML>, etichetă, 198-199, 278
<I>, etichetă, 199, 283
<IMG SRC>, etichetă, 198, 236
<IMG>, etichetă, 286
<INPUT>, etichetă, 225, 287
<ISINDEX>, etichetă, 279
<KBD>, etichetă, 283
<LI>, etichetă, 199, 282
<LINK>, etichetă, 279
<MAP>, etichetă, 235, 286
<MENU>, etichetă, 281
<META>, etichetă, 279
<NEXTID>, etichetă, 279
<NOBR>, etichetă, 284
<NOEMBED>, etichetă, 292
<NOFRAMES>, etichetă, 217, 291
<OL>, etichetă, 281
<OPTION>, etichetă, 288
<P>, etichetă, 199, 280
<PARAM>, etichetă, 292
<SAMP>, etichetă, 284
<SCRIPT>, etichetă, 291
<SELECT>, etichetă, 228, 288
<SMALL>, etichetă, 283
<STRONG>, etichetă, 284
<SUB>, etichetă, 283
<SUP>, etichetă, 283
<TABLE>, etichetă, 289
<TD>, etichetă, 290
<TITLE>, etichetă, 198, 278
<TR>, etichetă, 289
<TT>, etichetă, 283
<UL>, etichetă, 199, 281
<VAR>, etichetă, 284
<WBR>, etichetă, 284

A

accesare
  Communicator, noutăți software servere, browsere, 276
ACDSee, 302
ACTION, atribut, 224, 287

activare, verificator ortografic, 79
actualizarea paginilor Web, 262
Additional Style, listă derulantă (caseta de dialog Character Properties), 76
Address, proprietate de paragraf, 71
Adobe Acrobat, 181
Adobe Acrobat Reader, 300, 302
Adobe PostScript, 181
adăugare
  chenar, imagini, 167
  conținut, pagini Web, 39
  cuvinte în dicționar, 80
  elemente descriptive (ale paginii), caseta de dialog Page Properties, 61
  linii orizontale, 97
  situri Web
    Excite, 251
    mai multe directoare (deodată), 251
  tabele
    coloane, 108
    culori, 103
    fundaluri, 103
    imagini, 103
    linii, 108
    text, 104
    titluri, 104
  text în imagini, Paint Shop Pro, 158
adrese (Web). Vezi și URL-uri
  de domeniu, 306
  pregătiri pentru publicare, 240
afișare
  browsere grafice, 23
  cadre din formulare, 230
  caseta de dialog Alternate Image Properties, 168
  caseta de dialog Batch Conversion, 160
  caseta de dialog Character Properties, 75, 94, 128-129
    secțiunea Link, 135-136, 182
  caseta de dialog Find, 83
  caseta de dialog GIF Transparency Options, 159
  caseta de dialog HTML Tag, 200
  caseta de dialog Image Properties, 190
    secțiunea Image, 164
    secțiunea Link, 172
  caseta de dialog Link Properties, 128
  caseta de dialog New Image dialog, 155
  caseta de dialog New Page From Template, 57
  caseta de dialog New Table Properties, 101
  caseta de dialog Organize Favorites, 125
  caseta de dialog Page Properties, 63, 65, 174
  caseta de dialog Preferences, 30, 64, 205
  caseta de dialog Properties, 57
  caseta de dialog Save As, 149, 159, 160
  caseta de dialog Table Properties, 105
  caseta de dialog Target Properties, 134
  codul sursă HTML, 18, 200
  descrieri, 64
  editoare de imagini, 168
  efecte, extensii, 19
  elemente externe
    aplicații ajutătoare, 176
    browsere, 176
    tipul și dimensiunea fișierelor, 183
  fișiere multimedia, pagini Web, 19
  fișierul sursă, 269
  imagini inline în browsere, 148
  numere, liste numerotate, 86
  pagini Web
    browsere, 16
    Internet Explorer, 259
    Navigator, 259
    NCSA Mosaic, 259
  Save, 30
  secțiunea Paragraph, caseta de dialog Character Properties, 88
  submeniul cu stiluri de listă, 88
  titluri, pagini Web, 62
ajustare
  conținut celule (tabele), 290
  imagini, 166
  text, 284
ajustarea conținutului cadrelor în browsere, 210-211
alegerea șabloanelor, 56
ALIGN, atribut, 104
  eticheta <CAPTION>, 289
  eticheta <DIV>, 280
  eticheta <FORM>, 287
  eticheta <HEAD>, 278
  eticheta <HR>, 284
  eticheta <IMG>, 286
  eticheta <P>, 280
  eticheta <TABLE>, 289
  eticheta <TD>, 290
  eticheta <TH>, 290
  eticheta <TR>, 289
Align, comandă (meniul Format), 104
aliniere
  celule (tabele), 106
    atribute, 290

conținut, linii (tabele), 290
imagini, 164, 166
ajustare text, 166
atribut, 286
butoane, 164, 166
formulare, 287
linii orizontale, atribut, 284
paragrafe, 77, 280
subtitluri, 280
tabele, 102
atribut, 289
text, 280
tabele, 103, 107
titluri (tabele), 289
ALINK, atribut (eticheta <BODY>), 278
All the HTML Commands, sit Web, 300
ALT, atribut (eticheta <IMG>), 286
AltaVista, situl Web, 249
Alternate Image Properties, casetă de dialog, 168
ancore. Vezi ținte
Animation Wizard, comandă (meniul File), 193
Animation Wizard, lansare, 192
Animation Zone, sit web, 299
animații (Java), 266
anteturi, tabele
aliniere, 290
culori de fundal, 290
de coloană și de linie, creare, 107
etichetă, 290
lățime, 290
anulare
editare, 83
greșeli, 58
aplicații ajutătoare
elemente externe, redare și afișare, 176
resurse online, 300
aplicații. Vezi programe
aptitudini de autor Web, dezvoltare, 269
articole (de știri), drepturi de autor, 119
ascundere bare cu instrumente, 33
Association of Shareware Professionals, sit Web, 301
atribuire
atribute HTML, 76
atribute textului, 76
proprietăți de caracter, 93-94
proprietăți de paragraf, 73
la tastare, 76
text existent, 74-75
stiluri de listă, 88
atribute (HTML), 12, 76
ACTION, eticheta <FORM>, 224, 287
ALIGN, 104
ALIGN="CENTER"
eticheta <DIV>, 280
eticheta <HEAD>, 278
eticheta <P>, 280
ALIGN="JUSTIFY"
eticheta <DIV>, 281
eticheta <HEAD>, 278
eticheta <P>, 280
ALIGN="LEFT"
eticheta <DIV>, 281
eticheta <HEAD>, 278
eticheta <P>, 280
ALIGN="RIGHT"
eticheta <DIV>, 281
eticheta <HEAD>, 278
eticheta <P>, 280
eticheta <CAPTION>, 289
eticheta <FORM>, 287
eticheta <HR>, 284
eticheta <IMG>, 286
eticheta <TABLE>, 289
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
eticheta <TR>, 289
ALINK, eticheta <BODY>, 278
ALT, eticheta <IMG>, 286
atribuire, 76
BACKGROUND, eticheta <BODY>, 278
BGCOLOR
eticheta <BODY>, 278
eticheta <TABLE>, 289
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
eticheta <TR>, 289
BORDER
eticheta <IMG>, 286
eticheta <TABLE>, 289
CELLPADDING, eticheta <TABLE>, 289
CELLSPACING, eticheta <TABLE>, 289
CHECKED, eticheta <FORM>, 287
CLEAR, eticheta <BR>, 284
CODE, eticheta <APPLET>, 291
CODEBASE, eticheta <APPLET>, 291
COLOR, eticheta <FONT>, 285
COLS
eticheta <FRAMESET>, 290
eticheta <TEXTAREA>, 288

COLSPAN
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
COMPACT, eticheta <DL>, 282
CONTENT, eticheta <META>, 279
COORDS, eticheta <AREA>, 287
documentul de definire a cadrelor, 209
COLS, 210
dimensiuni, 210
modificare, 212
ROWS, 210
TARGET, 215
ENCTYPE, eticheta <FORM>, 287
HEIGHT
eticheta <APPLET>, 291
eticheta <EMBED>, 292
eticheta <IMG>, 286
HREF
eticheta <AREA>, 287
eticheta <BASE>, 278
eticheta <LINK>, 279
HSPACE, eticheta <IMG>, 286
HTTP-EQUIV, eticheta <META>, 279
ISMAP, eticheta <IMG>, 236, 286
LANGUAGE, eticheta <SCRIPT>, 291
LINK, eticheta <BODY>, 279
LOWSRC, eticheta <IMG>, 286
MARGINHEIGHT, eticheta <FRAME>, 291
MARGINWIDTH, eticheta <FRAME>, 291
MAXLENGTH, eticheta <FORM>, 287
METHOD, eticheta <FORM>, 287
METHODS, eticheta <LINK>, 279
MULTIPLE, eticheta <SELECT>, 288
N, eticheta <NEXTID>, 279
NAME, 225
eticheta <INPUT>, 287
eticheta <LINK>, 279
eticheta <MAP>, 286
eticheta <META>, 279
eticheta <PARAM>, 292
eticheta <SELECT>, 288
eticheta <TEXTAREA>, 288
NORESIZE, eticheta <FRAME>, 291
NOSHADE, eticheta <HR>, 284
NOWRAP
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
paragrafe, 69
PROMPT, eticheta <ISINDEX>, 279
REL, eticheta <LINK>, 279
REV, eticheta <LINK>, 279
ROWS
eticheta <FRAMESET>, 290
eticheta <TEXTAREA>, 288
ROWSPAN
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
SCROLLING, eticheta <FRAME>, 291
SELECTED, eticheta <OPTION>, 288
SHAPE, 235
SIZE
eticheta <BASEFONT>, 285
eticheta <FONT>, 285
eticheta <FORM>, 287
eticheta <HR>, 284
eticheta <SELECT>, 288
SRC
eticheta <EMBED>, 292
eticheta <FRAME>, 291
eticheta <IMG>, 286
eticheta <INPUT>, 287
eticheta <SCRIPT>, 291
START, eticheta <OL>, 281
SUBMIT, 223
TARGET
eticheta <BASE>, 278
eticheta <FORM>, 287
eticheta <LINK>, 279
TEXT, eticheta <BODY>, 278
TITLE, eticheta <LINK>, 279
TYPE, 225
eticheta <AREA>, 287
eticheta <INPUT>, 287
eticheta <LI>, 282
eticheta <OL>, 281
eticheta <UL>, 281
URN, eticheta <LINK>, 279
USEMAP, eticheta <IMG>, 286
VALIGN
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
eticheta <TR>, 289
VALUE
eticheta <INPUT>, 287
eticheta <LI>, 282
eticheta <OPTION>, 288
eticheta <PARAM>, 292
VLINK, eticheta <BODY>, 278
VSPACE, eticheta <IMG>, 286
WIDTH
eticheta <APPLET>, 291
eticheta <EMBED>, 292
eticheta <HR>, 284
eticheta <IMG>, 286
eticheta <TABLE>, 289
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
WRAP="OFF", eticheta <TEXTAREA>, 288
WRAP="PHYSICAL", eticheta <TEXTAREA>, 288

WRAP="VIRTUAL", eticheta <TEXTAREA>, 288
AU (Basic audio), 181
Audio-Video Interleave (AVI), 180
Author, câmp (modificare), 63
AutoSave, 30
AutoSave, caseta de dialog (renunțare), 30
AVI (Audio-Video Interleave), 180
avizier (structură Web), 21

B

Back to Start, legături, 140
Back, legături, 140
BACKGROUND, atribut (eticheta <BODY>), 278
bare (linii grafice), 170
bare cu instrumente
ascundere, 33
bara de componente, 27
butoane, 32
Composer, indicarea paginilor, 31
Composition, 28, 32
deschiderea fișierelor, 29
configurare, 32
Formatting, 32
indicații, 32
mutare, 32
Print, 33
bare de derulare, atribut pentru cadre (HTML), 291
Basic audio, 181
Batch Conversion, casetă de dialog, 160
Batch Conversion, comandă (meniul File), 160
BGCOLOR, atribut
eticheta <BIG>, 283
eticheta <BODY>, 278
eticheta <TABLE>, 289
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
eticheta <TR>, 289
blocuri de adresă, 71
BMP (Windows Bitmap), 179
body copy, 78
Bookmarks, listă, 62
BORDER, atribut
eticheta <IMG>, 286
eticheta <TABLE>, 289
Browse Page, comandă (meniul File), 31
browsere, 15, 305
accesarea serverelor, 117
accesorii, resurse online, 300
afișare grafică, 23
afișarea imaginilor inline, 148
afișarea și redarea elementelor externe, 176
afișarea tabelelor, 101, 110
ajustarea conținutului cadrelor, 210
aspectul textului, 92
care nu lucrează cu programe-anexă, 292
care nu recunosc cadrele
crearea butonului Netscape Now!, 218
crearea documentului de definire a cadrelor, 216-218
culori, configurație prestabilită, 66
extensii, 15
efecte, 18
Internet Explorer, 16, 307
afișarea paginilor Web, 258
Mosaic, 307
Navigator, 16
afișarea paginilor Web, 258
pagini Web
afișare, 16
testare, 258, 261
resurse online, 298-299
text-only, 16
DOSLynx, 16
elemente externe, 184
transmiterea datelor din formulare, 226
Build, buton (Page Wizard), 47
butoane
bară cu instrumente. Vezi și bare cu instrumente
identificare, 32
indicații, 32
Color Chalk (Paint Shop Pro), 157
Extra HTML, 202
Flood Fill (Paint Shop Pro), 157
Netscape Now!, 56, 218
pentru alinierea imaginilor, 164, 166
Submit, 223-224
inscripționare, 223

C

cadre, 37, 305
atributul de redimensionare, 291
atributul pentru barele de derulare, 291
atributul pentru coloane, 291
atributul pentru linii, 291

atributul pentru margini, 291
corespunzătoare legăturilor, alegere, 215-216
documente, URL-uri, 291
documentul de definire, 209, 306
ajustarea conținutului, browsere, 210
atribute, dimensiuni, 209-210
atributul COLS, 210
atributul ROWS, 210
atributul TARGET, 215
blocul-părinte, alegere, 214
browsere care nu recunosc cadrele, creare, 216-218
butonul Netscape Now!, 218
complexe, creare, 213-214
conținut, 210
FrameGang, 218, 302
modificarea atributelor, 212
simple, creare, 211-212
simple, limitări, 212
versiunea fără cadre, creare, 217
eticheta pentru conținut, 291
etichete, 290-291
formulare, afișare, 230
GIF-uri animate, 189
Netscape Page Wizard
CHOICES, 37
INSTRUCTIONS, 37, 39
PREVIEW, 38
caractere. Vezi fonturi
formatare
etichete, 283-285
titluri, 63
proprietăți, 91
atribuire, 93-94
extensii HTML, 92
înlăturare, 94
legături, 125
casete cu instrumente (Paint Shop Pro), 156
Paint, 156
butonul Color Chalk, 157
butonul Flood Fill, 157
instrumente, 156
Select, 155
casete de dialog
Alternate Image Properties, 168
AutoSave, renunțare, 30
Batch Conversion, afișare, 160
Character Properties, 76
afișare, 75, 88, 94, 127-128
afișarea secțiunii Link, 135-136, 182
secțiunea Paragraph, 75, 88
Check Spelling, 80
Create New Page, 28
Find, afișare, 83
GIF Transparency Options, 159
Horizontal Line Properties, 98
HTML Tag, afișare, 200
Image Properties
afișare, 189
afișarea secțiunii Image, 164
afișarea secțiunii Link, 172
dimensionarea imaginilor, 167
formatarea imaginilor, 164
Link Properties, afișare, 129
New Image, afișare, 155
New Page From Template, afișare, 57
New Table Properties, 101, 103
Open, 28
Open Page, 28
Organize Favorites, afișare, 125
Page Properties
adăugarea elementelor descriptive, 62
afișare, 63, 65, 174
introducere titluri, 63
Preferences
afișare, 30, 64, 92, 205
alegerea fontului, 92
caseta de validare Keep Images with Page, salvarea imaginilor inline, 55
opțiunea Encoding, 93
personalizarea culorilor, 65
salvarea imaginilor inline, 55
Properties, afișare, 57, 168
Publish
fișiere atașate, 246
Other files, All file in page's folder, 246
Other files, Files associated with this page, 246
Save As
afișare, 149, 150, 160
butonul Options, 159
File Sub-Format, imagini întrețesute, 159
Save, afișare, 30
Table Properties
afișare, 105
crearea anteturilor, 107
secțiunea Cell, 107
secțiunea Row, 107
secțiunea Table, 105
Target Properties, afișare, 134
casete de validare
atribut, 287
crearea formularelor, 228
căutări (Web), 62-63
câmpuri
de intrare

creare, 224
valoarea CHECKBOX, 228
valoarea RADIO, 227
valoarea TEXT, 225
definire, caseta de dialog Page Properties, 64
formulare, denumire, 224

câmpuri de intrare (formulare)
creare, 224
etichetă și atribute, 288
valoarea CHECKBOX, 228
valoarea RADIO, 227
valoarea TEXT, 225

Cello, situl Web, 298

CELLPADDING, atribut (eticheta <TABLE>), 289

CELLSPACING, atribut (eticheta<TABLE>), 289

celule (tabele), 99
ajustarea conținutului, 290
aliniere, 107, 290
Cell Padding, 103
Cell Spanning, 103, 290
culoare de fundal, 289-290
etichetă, 290
lățime, 290
ajustare, 107
libere, 105, 109
linii de chenar, 99
grosimea liniei, 102
spațiere, 103
atribut, 289

celule libere, 103, 109

cerințe pentru publicarea paginilor Web, servere, 240-242

CGI (Common Gateway Interface), 221, 305
crearea scripturilor, 226-227
programe pentru imagini-hartă, 236-237
rulare pe servere, 221

Character Properties, casetă de dialog
Additional Style, listă derulantă, 76
afișare, 75, 76-89, 94, 128-129
afișarea secțiunii Link, 135-136, 182
afișarea secțiunii Paragraph, 88

Character Properties, comanda Paragraph (meniul Format), 88

Character Properties, comandă (meniul Format), 75, 94

Check Spelling, casetă de dialog, 80

Check Spelling, comandă (meniul Tools), 80

CHECKBOX, valoare, 228

CHECKED, atribut (eticheta <FORM>), 287

chenar
imagini
adăugare, 167
atribut, 286
prestabilit, 167

Children's Shareware, sit Web, 301

ciberspațiu, 305

citat (lung), etichetă, 285

Classification, 64

CLEAR, atribut (eticheta <BR>), 284

client, 305

Client Software Directory, sit Web, 298

Clip Art Universe, sit Web, 299

Close, comandă (meniul File), 80

cod sursă, 18
HTML, 196
afișare, 196, 200-269
atribut pentru imagini, 286
corp, 198-199
imagini inline, 198
indentare, 206
începere, 198
încheiere, 199
legături către alte pagini, 199
linie goală, linie orizontală, 199
linii orizontale, 199
liste nenumerotate, 199
liste, 199
paragrafe, 198
subtitluri de corp, 198
subtitluri, 198
text italic, 199
text îngroșat, 199
text normal, 199
titluri, 198

cod. Vezi și cod sursă
HTML, afișare, 18
JavaScript, 13
prelucrarea formularelor, 13
prelucrarea imaginilor-hartă, 13
program, etichete, 291-292

CODE, atribut (eticheta <APPLET>), 291

CODEBASE, atribut (eticheta <APPLET>), 291

colecție de imagini, 148
copiere (de pe Web), 149
drepturi de autor, 148

resurse online, 298-299

coloane
atribut la cadre, 290
atributul COLSPAN, 290
tabele
adăugare, 108
anteturi, creare, 107
creare, 102
ștergere, 108

Color Chalk, buton (Paint Shop Pro), 157

COLOR, atribut (eticheta <FONT>), 285

Color, comandă (meniul Format), 94

COLS, atribut
documentul de definire a cadrelor, dimensiuni, 209-210
eticheta <FRAMESET>, 290
eticheta <TEXTAREA>, 288

COLSPAN, atribut
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290

combinarea GIF-urilor animate, 191, 192-194

combinații de culori prestabilite, alegere, 43

comentarii, 13
etichete, 277
HTML, 206

comenzi
meniul Communicator
Dock Component Bar, 27
Show Component Bar, 27
meniul contextual
Copy, 125
Copy Link Location, 125
Create Link Using Selected, 171
Insert New Link, 127
Open Link, 57
Paragraph/List Properties, 88
Paste Link, 126
Save Image As, 149
meniul Edit
Copy, 74, 83
Cut, 83
Delete Table, Column, 108
Delete Table, Row, 108
Delete Table, Table, 101
Document Source, 224
Find in Page, 83
HTML Source, 205
Paste, 73, 83, 125
Preferences, 30, 64, 92, 205
Remove Link, 130
Select All, 74
Undo, 58, 83
meniul Favorites, Organize Favorites, 125
meniul File
Animation Wizard, 192
Batch Conversion, 160
Browse Page, 31
Close, 80
Edit Page, 28, 47, 57, 58
New, 29, 154, 190
New, Blank Page, 27
New, Page from Template, 27, 57
New, Page from Wizard, 27, 40
Open, 160
Open Page, 28
Print, 33
Publish, 245
Save, 30, 48, 59, 159, 194
Save As, 60, 140, 160, 190
Set Test Program Name, 204
meniul Format
Align, 104
Character Properties, 75-94
Character Properties, Paragraph, 88
Color, 94
Decrease Indent, 79
Font, Size, 94
Font, Style, 94
Heading, 75
Increase Indent, 79
List, 88
Page Colors and Properties, 57, 63, 65, 174
Paragraph, 58, 75
Remove All Styles, 94
Table Properties, 105
meniul Help
Register Now, 274
Software Updates, 276
meniul Insert
Horizontal Line, 98
HTML Tag, 199-201
Image, 164, 189
Link, 128
Table, Table, 101
Target, 134
meniul Tools, Check Spelling, 80
meniul View
Page Source, 18, 200, 269
Source, 18

comenzile meniului contextual
Copy, 125
Copy Link Location, 125
Create Link Using Selected, 171
Insert New Link, 127
Open Link, 57
Paragraph/List Properties, 88

Paste Link, 126
Save Image As, 149
comenzile meniului File
Animation Wizard, 292
Batch Conversion, 160
Browse Page, 31
Close, 80
comanda Set Test Program Name, 205
Edit Page, 28, 47, 57, 58
New, 29, 154, 190
New, Blank Page, 27
New, Page from Template, 27, 57
New, Page from Wizard, 27, 37
Open, 160
Open Page, 28
Print, 33
Publish, 245
Save, 30, 48, 59, 159, 194
Save As, 60, 140, 163, 190
comenzile meniului Format
Align, 104
Character Properties, 75, 94
Character Properties, Paragraph, 88
Color, 94
comanda Page Colors and Properties, 65
Decrease Indent, 79
Font, Size, 94
Font, Style, 94
Heading, 75
Increase Indent, 79
List, 88
Page Colors and Properties, 57, 63, 173
Paragraph, 58, 75
Remove All Styles, 94
Table Properties, 105
Common Gateway Interface. Vezi CGI
Communicator
accesarea noutăților software, 276
bara Component, 27
Collabra, 302
Composer, 302
configurarea comunicațiilor, 274
crearea mai multor profiluri, 274
Custom install, 272-274
fișierul arhivă, instalare, 271
instalare
în Windows 95/98/NT, 271-272
pe Macintosh, 275-276
înregistrare, 274
Messenger, 302
Navigator, 302
trecerea de la o componentă la alta, 27
Typical install, 272, 273-274
versiuni, Macintosh, 275
Communicator, comenzile meniului, 27
COMPACT, atribut (eticheta <DL>), 282
compactarea paginilor Web, 151
Component, bară (Communicator), 27
ancorată, 27
flotantă, 27
mod de apariție, 27
Composer
deschidere, 25
componentele Communicator, 25, 26
Macintosh, 25
meniul Windows Start, 25
Composition, bară cu instrumente, 28-29, 32
comprimare, 305
comutare. Vezi trecere
conectare
legături
cu alte pagini Web, 114
fișiere locale, 113
în aceeași pagină, 113
resurse (URL), 113
servere accesibile browserelor, 117
servere FTP, 117
servere Gopher, 117
legături către grupuri de știri, 119
legături către ținte, 116
legături mailto, 121
conectare IP prin apel telefonic, 305
conexiune directă, 305
configurare
comunicații, Communicator, 274
editorul HTML, 205
fonturi, 92-93
cont IP apelat telefonic, 306
CONTENT, atribut (eticheta <META>), 279
contrastul culorilor pentru text și fundal, 173
convertire
formate alternative de imagini, 180
imagini, 148, 160
multiple, 160
Paint Shop Pro, 160
conținut
adăugare, Netscape Page Wizard, 39
documentul de definire a cadrelor, 210
ajustare în browsere, 211
șabloane cu conținut fals, 53
COORDS, atribut (eticheta <AREA>), 287

copiere
colecții de imagini, Web, 149
legături, 124-125
text preexistent, 84
în Composer, 73
proprietăți de paragraf, 73
URL-uri, 124-125
Copy Link Location, comandă (meniul contextual), 125
Copy, comandă (meniul contextual), 125
Copy, comandă (meniul Edit), 74, 83
corpul paginii (codul sursă HTML), 199
Courier (font), 91
creare
anteturi de linie și de coloană (tabele), 107
butoane de tip radio, formulare, 227
butonul Netscape Now!, browsere care nu recunosc cadre, 218
casete de validare în formulare, 228
casete pentru text, formulare, 228
câmpuri de intrare, 225
coloane în tabele, 102
concluzii (pagini Web), Netscape Page Wizard, 42
document de definire a cadrelor
browsere care nu recunosc cadrele, 216-218
complex, 213-214
FrameGang, 218, 302
simplu, 211-112
versiunea fără cadre, 217
editor HTML pentru cadre, 211
formulare (interactive), 222
GIF-uri animate, 190-191, 193-194
hot links (pagini Web), Netscape Page Wizard, 41-42
imagini, 148
imagini cu rezoluție scăzută, 168
imagini inline, Paint/Draw, 148
imagini-hartă, 232
imagini-hartă pentru client, 235-236
imagini-hartă pentru server, 236-237
de fundal, 173
Paint Shop Pro, 154-156
pentru GIF-uri animate, 190-191
introducere (pagini Web), Netscape Page Wizard, 41
înălțimea tabelului, 103
începător, prietenos, elemente externe, 183
lățimea tabelului, 103
legături, 113
legături mailto (pagini Web), Netscape Page Wizard, 42-43
către elemente externe, 181-183
cu imagini, 171-172
din text existent, 128-129
linii orizontale, cu imagini, 170
linii, tabele, 102
liste, 88
liste derulante în formulare, 228
liste marcate, 88
marcaje, imagini, 170
monopagină liniară, 142
profiluri multiple, Communicator, 275
semnături, 130
situri liniare multipagină, 140
șabloane
din orice pagină, 58
noi, 59
tabele, 101-102
text alternativ, 168
titluri de tabel, 102
titluri, pagini Web, 39, 62-63
ținte, 134-135
creare pagini Web
aptitudini, dezvoltare, 269
începere, sesiune, 27
programe
Microsoft FrontPage, 266
Microsoft FrontPage Express, 265
Microsoft Internet Assistants, 267
Microsoft Office, 266
Microsoft PowerPoint, 268
Microsoft Publisher 98, 268
Microsoft Word, 267-268
resurse online, 300
Create Link Using Selected (meniul contextual), 171
Create New Page, casetă de dialog, 28
culori
adăugare de tabele, 102
ale fonturilor, 285
ale textului din paginile Web, 278
alegerea combinațiilor prestabilite, 43
contrast cu textul și fundalurile, 173
de fundal
alegere, 44, 156-158
anteturi (tabele), 290
celule (tabele), 289
pagini Web, 67, 278
hot links, 44
imagini, 151
transparență, 154
imagini GIF, limitări, 148
legături activate, 278

legături nevizitate, 278
lista valorilor hexa, 293-297
pagini Web
ale elementelor, alegerea, 64
alegerea, 65
configurația prestabilită a browserului, 66
scheme de culori, 66
personalizare, 64
scheme, 66
true color, 148
Cut, comandă (meniul Edit), 83
cuvinte-cheie, 64
Cyberspace Portal, sit Web, 299

D

decomprimare, utilitar, WinZip, 305
Decrease Indent, comandă (meniul Format), 79
definire
câmpuri (caseta de dialog Page Properties), 64
Definition Definition, stil, 73
Definition Term, stil, 73
definiții de formulare
câmpuri de intrare, creare, 225
câmpuri, inscripții, 225
creare, 225
Delete Table, Column, comandă (meniul Edit), 108
Delete Table, Row, comandă (meniul Edit), 108
Delete Table, Table, comandă (meniul Edit), 101
denumire
elemente externe, 181
fișiere, 29, 48
conform sistemului serverului, 29
ținte, 135
denumiri de cale
absolute, 117
relative, 116-117
formulare, 116-117
ierarhia directorului, 116-117
sisteme DOS și Windows, 117
deschidere
Composer, 25
componente Communicator, 25, 26
Macintosh, 25
meniul Windows Start, 25
fișiere
Composer, 57
existente, 28-29
noi, 27, 28
Paint Shop Pro, 160
GIF Construction Set 32, 193
Navigator, 27
șabloane, 57
șabloane de pagini Web, 27
fără vizualizare, 57
vezi și afișare
Description list, 87
Description, câmp, 64
descărcare
software, resurse online, 301
viteza
GIF-uri animate, 194
pagini, 150
Developer's JumpStation, sit Web, 300
dezlănțuire, 305
dezvoltarea aptitudinilor de autor Web, 269
dimensiuni
atribut pentru fonturi, 285
fonturi prestabilite, etichetă, 285
imagini, 166-167
linii orizontale, atribut, 284
Directory list, 86
DNS (Domain Name System), 305
Do Not Save Any Transparency Information, opțiune în GIF Transparency Options, casetă de dialog, 160
Dock Component Bar, comandă (meniul Communicator), 27
documente de definire a cadrelor, 209, 306
atribute, 210
COLS, 210
dimensiuni, 209-210
modificare, 212
ROWS, 210
TARGET, 215
blocul-părinte, alegere, 214
cadre corespunzătoare legăturilor, 215-216
complexe, creare, 213-214
conținut, 210-211
FrameGang, 218, 302
pentru browsere care nu recunosc cadrele
creare, 216-218
Netscape Now!, 218
simple
creare, 211-212

limitări, 212
versiunea fără cadre, creare, 217
documente. Vezi și browsere, conținutul cadrelor
cu cadre
conținut, ajustare, 211-212
URL-uri, 291
de definire a cadrelor, 209-210, 305
atribute, 210
atributul COLS, 210
atributul ROWS, 210
atributul TARGET, 215
blocul-părinte, alegere, 214
browsere, ajustare, 211
browsere care nu recunosc cadrele, creare, 216-218
butonul Netscape Now!, 218
complexe, creare, 213-214
conținut, 210
creare, FrameGang, 218, 302
modificare atribute, 212
simple, creare, 211-212
simple, limitări, 212
versiunea fără cadre, creare, 217
HTML, vezi codul sursă HTML
organizare, 20, vezi și structuri de organizare Web
sursă, 124
țintă, 124
vizualizare, Adobe Acrobat Reader, 302
Domain Name System (DNS), 305
domeniu, 306
DOS, regula denumirii 8.3, 29
DOSLynx, browser, 16
Download.com, sit Web, 301
drepturi de autor, 59
articole (știri), 119
colecții de imagini, 148
imagini, 151
încălcare, 151

E

echo, script CGI, 226
Edit Document Source, comandă (meniul Edit), 224
Edit Page, comandă (meniul File), 28, 47, 57, 58
Edit, comenzile meniului
Copy, 74, 83
Cut, 83
Delete Table, Column, 108
Delete Table, Row, 108
Delete Table, Table, 101
Document Source, 224
Find in Page, 83
HTML Source, 205
Paste, 73, 83, 125
Preferences, 30, 64, 92, 205
Remove Link, 130
Select All, 74
Undo, 58, 83
editare
dicționar ortografic, 80
etichete HTML, 200
HTML, 203
imagini, 168
proprietăți
legături, 127
linii orizontale, 97-98
șabloane, 58
text, 81-83
anulare, 83
evidențiere, 81
găsire, 83
înlocuire, 83
mutare, 83
ștergere, 83
tăiere, 83
editoare
HTML, 203-204
Assistant, 204-205, 302
cadre, creare, 209
configurare, 205
Notepad, 203
WordPad, 203
elemente externe, 18, 148, 151, 176
Adobe Acrobat, 181
Adobe PostScript, 181
browsere care redau și afișează, 176
aplicații ajutătoare, 176
browsere text-only, 184
denumire, 181
extensii, 178
fișiere neredabile, 176
formate multiple, oferire, 185
formate, alegere, 178
imagini
avantaje, 178
GIF și JPEG, 178-179
începător, prietenos, creare, 183
legături, creare, 182-183
pagini Web, referire, 186
secvențe video, 180
MPEG, 180

specifice sistemului, 177
text ASCII plat, 181
tipul și dimensiunea fișierelor, afișare, 183
Encoding, opțiune (activare), 93
ENCTYPE, atribut (eticheta <FORM>), 287
end of file. Vezi EOF
EOF, script CGI, 226
erori, anulare, 58
eticheta de evidențiere a textului, 284
eticheta de mărire a textului, 283
eticheta de micșorare a textului, 283
eticheta pentru (text de la) tastatură, 283
eticheta pentru clipirea textului, 283
eticheta pentru text stil mașină de scris, 283
eticheta și atributul pentru liste neordonate, 281
etichete de definiție, 284
etichete de structură, 278
etichete HTML, 277-297, 306
<!--, 206, 277
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//Netscape Comm. Corp. Strict//DTD HTML//EN">, 278
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//Netscape Comm. Corp.//DTD HTML//EN">, 277
<A HREF>, 199
<A>, 115, 199, 281
<ADDRESS>, 285
<APPLET>, 291
<AREA>, 235, 287
<B>, 199, 283
<BASE TARGET>, 216
<BASE>, 278
<BASEFONT>, 285
<BIG>, 283
<BLINK>, 283
<BLOCKQUOTE>, 285
<BODY>, 199

, 284
<CAPTION>, 289
<CENTER>, 285
<CITE>, 283
<CODE>, 283
<DD>, 282
<DFN>, 284
<DIR>, 282
<DIV>, 280
<DL>, 282
<DT>, 282
<EM>, 283
<EMBED>, 292
<FONT>, 285
<FORM>, 224, 287
<FRAME SRC>, 212
<FRAME>, 291
<FRAMESET>, 211, 291
<H#>, 198, 280
<HEAD>, 198, 278
<HR>, 97, 199, 284
<HTML>, 198-199, 278
<I>, 199, 283
<IMG SRC>, 198, 236
<IMG>, 286
<INPUT>, 225, 287
<ISINDEX>, 279
<KBD>, 283
<LI>, 199, 282
<LINK, 279
<MAP>, 235, 286
<MENU>, 281
<META>, 279
<NEXTID>, 279
<NOBR>, 284
<NOEMBED>, 292
<NOFRAMES>, 217, 291
<OL>, 281
<OPTION>, 288
<P>, 199, 280
<PARAM>, 292
<SAMP>, 284
<SCRIPT>, 291
<SELECT>, 228, 288
<SMALL>, 283
<STRONG>, 284
<SUB>, 283
<SUP>, 283
<TABLE>, 289
<TD>, 290
<TEXTAREA>, 228, 288
<TH>, 290
<TITLE>, 198, 278
<TR>, 289
<TT>, 283
<UL>, 199, 281
<VAR>, 284
<WBR>, 284
cu majuscule sau cu minuscule, 206
cu slash sau fără, 198
de închidere, 306
editare, 200
inserare, 200-202
nerecunoscute, 203

spații suplimentare, 79
ștergere, 200
etichetă de rețea, 306
etichetă de închidere, 305
etichetă pentru citate, 283
evaluarea ergonomiei paginilor Web, 261
evidențierea textului, 82
Excite, situl Web, 249-251
exemple de titluri de pagini Web, 63
Explorer. Vezi Internet Explorer
exponent, etichetă de text, 283
extensii, 16
efecte, afișare, 19
elemente externe, 178
Netscape, 308
Extra HTML, buton, 202

F

FAQ, fișier, 306
Favorites, comenzile meniului, Organize Favorites, 125
File Transfer Protocol. Vezi FTP
Find in Page, comandă (meniul Edit), 83
Find, casetă de dialog (afișare), 83
fișiere
comprimare, 305
convertire, format HTML, 85
denumire, 29-30, 48
conform sistemului de pe server, 29
deschidere
existent, 28-29
în Composer, 57
nou, 27, 28
dimensiune, imagini inline, 150
externe, caseta de dialog Publish, 246
FAQ, 306
GIF 89a, 191
HTML, salvare cu imagini, 168
locale, 113, 116
multimedia
afișare, pagini Web, 19
externe, 19, 183
imagini inline, 19
neredabile, elemente externe, 176
pagini Web, salvare, 59
Paint Shop Pro, deschidere, 160
pentru programe-anexă, înglobate, 292
prestabilit (servere), 115
salvare, 29, 30, 140
AutoSave, 29
format HTML, 84
suplimentare, includere (pentru publicare), 246
testare în Navigator, 31
tipuri, imagini inline, 150
verificarea listei, pregătiri pentru publicare, 242
fișiere locale, 113, 116
denumiri de cale absolute, 117
denumiri de cale relative, 116-117
formulare, 116-117
ierarhia directorului, 116-117
legături, referire, 113, 117
Flood Fill, buton (Paint Shop Pro), 157
Font, Size, comandă (meniul Format), 94
Font, Style, comandă (meniul Format), 94
fonturi
Arial, 91
atribut de culoare, 285
Courier, 91
dimensiune
atribut, 285
dimensiuni în puncte Netscape, 91
etichetă, 285
scala relativă a fonturilor HTML, 91
etichete, 285
fără serife, 91
formatare, 93-94
liste prestabilite, 95
monospațiate, 71
Netscape, 95
parametri, configurare, 92-93
Times New Roman, 91
tipuri
alegere, 92
cu lățime fixă, 91
cu lățime variabilă, 91
uniform spațiate, 71
vezi și caractere, proprietăți, 94
formatare
caractere
etichete, 283-285
titluri, 63
caseta de dialog Image Properties, 164
fonturi, 93-94
imagini, 164, 166-167
tabele, 105
text, tabele, 104
formate
elemente externe, alegere, 177
variante, imagini, convertire, 180

Formatted, proprietate de paragraf, 71-72
Formatting, bară cu instrumente, 32
formulare (interactive), 13, 306
butoane de radio, creare, 227
butonul Submit, 223-224
cadre, afișare, 230
casete de validare, creare, 228
casete pentru text, creare, 228
câmpuri de intrare
creare, 225
etichetă și atribute, 287
valoarea CHECKBOX, 228
valoarea RADIO, 227
valoarea TEXT, 228
câmpuri, etichetă și atribute, 287
creare, 222
date de intrare, browsere, transmitere, 226
definiții, creare, 224
EOF, 226
etichete, 287-288
imagini, aliniere, 288
liste derulante, creare, 228
listă derulantă, etichetă și atribute, 288
meniuri, etichetă și atribute, 288
metoda de transmitere a datelor, alegere, 224
prelucrarea codului, 13
formularea
denumirii de cale absolute, 117
denumirii de cale relative, 116
legăturilor, pagini Web, 115
știrilor (legături), 119
fotografierea imaginilor, 149
FrameGang, 218, 302
Free Graphics, sit Web, 298
freeware, 306
Frequently Asked Questions (FAQ), fișier, 306
FTP (File Transfer Protocol), 50, 118, 306
fundal
culoare
alegere, 44, 155-157
în contrast cu textul, 173
din imagini alăturate, 172-173
imagini de, 172-173
creare, 174
model, 13
alegere, 44
pagini Web, 65
culori, 67
tabele, adăugare, 103
furnizor, 306

G

GET, valoare, 223
GIF 89a, fișier, 191
GIF Construction Set 32, 193
GIF Transparency Options, casetă de dialog, 159
GIF-uri, 148, 178-179, 303, 306
animate, 188-189
cadre, 190
creare, 190-191, 193-194
fișierul GIF 89a, 191
inserare, 189
viteză de descărcare, 194
ca imagini-hartă, 233
combinare, 191, 192-194
creare, 190-191
elemente externe, 178-179
întrețesere, 152-153
limitări de culoare, 148
salvare, 159
transparență, creare, 154
GoldWave, 303
Gopher (servere), 306
legături de conectare, 117
spațiu Gopher, 308
grafică. Vezi imagini
grupuri de știri, 306
găsire
servere
crearea propriilor, 240
furnizori particulari de Internet, 239
la școală sau la lucru, 239
subiecte similare, directoare Web, 249
șabloane, 56
text, 83
ținte, URL-uri, 137

H

Halsoft, sit Web, 277
Heading, comandă (meniul Format), 75
HEIGHT, atribut
eticheta <APPLET>, 291
eticheta <EMBED>, 292
eticheta <IMG>, 286
Help, comenzile meniului
Register Now, 275
Software Updates, 276
hiperlegături. Vezi hot links

hipermedia, 306
hipertext, 306
Horizontal Line Properties, casetă de dialog, 98
Horizontal Line, comandă (meniul Insert), 98
hot links
creare, 41-42
culoare, 44
ștergere, 42
HREF, atribut
eticheta <AREA>, 287
eticheta <BASE>, 278
eticheta <LINK>, 279
HSPACE, atribut (eticheta <IMG>), 286
HTImage, program, 236-237
HTML (Hypertext Markup Language), 13, 307
Assistant, 204-205, 303
crearea formularelor, 224
atribute, 14
ACTION, 224
asociere, 76
COLS, 210
ISMAP, 236
METHOD, 223
NAME, 225
ROWS, 210
SHAPE, 235
SUBMIT, 223
TARGET, 215
TYPE, 225
USEMAP, 286
VALUE, 223
butonul Extra, 202
cod sursă, 196
afișare, 18, 200
corp, 198-199
imagini inline, 198
indentare, 206
începere, 198
încheiere, 199
legături către alte pagini, 199
linie goală, linie orizontală, 199
linii orizontale, 199
liste nenumerotate, 199
liste, 199
paragrafe, 199
subtitluri, 198
subtitluri de corp, 198
text italic, 199
text îngroșat, 199
text normal, 199
titluri, 198
cod, testare, 257, 258
comentarii, 206
editare, 200
editoare, 203-204
configurare, 205
Notepad, 203
pentru crearea cadrelor, 210
WordPad, 203
etichete, 14, 277, 297, 306
<!--, 206, 277
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//Netscape Comm. Corp. Strict//DTD HTML//EN">, 278
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//Netscape Comm. Corp.//DTD HTML//EN">, 277
<A HREF>, 199
<A>, 115, 199, 281
<ADDRESS>, 285
<APPLET>, 291
<AREA>, 235, 287
<B>, 199, 283
<BASE TARGET>, 216
<BASE>, 278
<BASEFONT>, 285
<BIG>, 283
<BLINK>, 283
<BLOCKQUOTE>, 285
<BODY>, 199, 278

, 284
<CAPTION>, 289
<CENTER>, 285
<CITE>, 283
<CODE>, 283
<DD>, 282
<DFN>, 284
<DIR>, 282
<DIV>, 280
<DL>, 282
<DT>, 282
<EM>, 283
<EMBED>, 292
<FONT>, 285
<FORM>, 224, 287
<FRAME SRC>, 212
<FRAME>, 291
<FRAMESET>, 211, 291
<H#>, 198, 280
<HEAD>, 198, 278
<HR>, 97, 199, 284
<HTML>, 198-199, 278
<I>, 199, 283
<IMG SRC>, 198, 236
<IMG>, 286
<INPUT>, 225, 287

<ISINDEX>, 279
<KBD>, 283
<LI>, 199, 282
<LINK>, 279
<MAP>, 235, 286
<MENU>, 281
<META>, 279
<NEXTID>, 279
<NOBR>, 284
<NOEMBED>, 292
<NOFRAMES>, 217, 291
<OL>, 281
<OPTION>, 288
<P>, 199, 280
<PARAM>, 292
<SAMP>, 284
<SCRIPT>, 291
<SELECT>, 228, 288
<SMALL>, 283
<STRONG>, 284
<SUB>, 283
<SUP>, 283
<TABLE>, 289
<TD>, 290
<TEXTAREA>, 228, 288
<TH>, 290
<TITLE>, 198, 278
<TR>, 289
<TT>, 283
<UL>, 199, 281
<VAR>, 284
<WBR>, 284
cu majuscule sau cu minuscule, 206
cu sau fără slash, 198
de închidere, 306
editare, 200
inserare, 200-202
nerecunoscute, 203
spații libere, 79
ștergere, 200
extensii, 16, 19
recunoașterea spațiilor, 79
scala relativă a fonturilor, 91
stiluri, 73
ținte, 115
validatoare, 256
valori, 223

HTML 2 și 3, 19

HTML Reference Guide, sit Web, 300

HTML Source, comandă (meniul Edit), 205

HTML Tag, casetă de dialog, afișare, 201

HTML Tag, comandă (meniul Insert), 199-201

HTTP (Hypertext Transfer Protocol), 50, 306
simularea mesajelor de răspuns, etichetă și atribute, 279

HTTP Specification, sit Web, 300

HTTP-EQUIV="...", atribut (eticheta <META>), 279

Hypertext Markup Language. Vezi HTML

Hypertext Transfer Protocol. Vezi HTTP

I

identificare, 306
elemente, pagini Web, 13
legături, 121

identificatori, 13

ierarhic, sit Web, 21, 142

Image Properties, casetă de dialog
afișare, 189
secțiunea Image
afișare, 164
formatare, 164
secțiunea Link, afișare, 172
zona Dimensions, redimensionarea imaginilor, 167

Image, comandă (meniul Insert), 164, 189

Imagemap, program, 236-237

imagini, 178
alăturate, ca fundal, 172-173
aliniere, 164, 166
ajustarea textului, 166
atribut, 286
butoane, 164, 166
atributul de înălțime, 286
atributul pentru fișierul sursă, 286
atributul pentru lățime, 286
atributul pentru spațiere, 286
atributul pentru URL, 286
chenar
adăugare, 167
atribut, 286
prestabilit, 167
colecții, 148
copiere (de pe Web), 149
convertire, 148, 160
convertire multiplă, 160
creare, 148
pentru GIF-uri animate, 190-191
cu rezoluție scăzută, 153, 168
atribut, 286
creare, 168
culori, 151
de fundal, 172-174
creare, 174

descriptive, sursă a legăturii, 184
dimensionare, 166-167
drepturi de autor, 151
editare, 169
elemente externe, avantaje, 177
etichete, 286-287
fișiere, afișarea proprietăților, 13
formatare, 164, 166-167
formate alternative, convertire, 180
formatul Publisher's Paintbrush, 179
formatul Tagged-Image File, 179
formatul Windows Bitmap, 179
formulare, aliniere, 288
fotografiere, 149
GIF-uri, 148, 303, 306
GIF-uri animate, 188-189
ca imagini-hartă, 233
cadre, 190
combinare, 191, 193-194
creare, 190-191, 193-194
elemente externe, 178-179
fișier GIF 89a, 191
inserare, 189
întrețesere, 152-153
întrețesute, salvare, 159
limitări de culoare, 148
salvare, 159
transparente, creare, 154
viteză de descărcare, 194
hărți, 232, 307
alegerea imaginilor, 233
alegerea zonelor, 233
atribute (pentru client), 286
coordonate, zone, 234-235
creare, 233, 235-237
GIF-uri ca, 233
pentru client (browser), 232, 235-236
pentru client, etichetă, 287
pentru server, 232, 236-237
programul HTImage, 236-237
programul Imagemap, 236-237
programul MapEdit, 237, 303
inline, 18, 147, 307
browsere, afișare, 148
creare, 148
dimensiunea fișierului, 150
tipul fișierului, 150
inserare, 163
multiplă, 168
tabele, 170
înlocuitori, 168
JPEG-uri, 148, 149, 303, 307
elemente externe, 179-180
legături, creare, 171-172
Macintosh Picture, 180
marcaje, creare, 170
miniaturi, 151
ca sursă a legăturilor, 184
MPEG, NetToob Stream, 303
mutare, 170
Paint Shop Pro, 304
adăugarea textului, 158
alegerea culorilor de desenare și de fundal, 156-158
butonul Color Chalk, 157
butonul Flood Fill, 157
casete cu instrumente, 156
convertirea imaginilor, 160
creare, 154-155
instrumente de desenare, 156
salvare, 159
pentru hărți, alegere, 233
revenirea la dimensiunile inițiale, 167
salvare cu fișierele HTML, 164, 168
scanare, 149
spațiere
modificare, 167
prestabilită, 167
ștergere, 58, 170
tabele, adăugare, 103
text alternativ, 168
tipuri de linii, 170
true color, 148
vizualizare cu ACDSee, 302
X Window, 179

imagini inline, 13, 18, 147, 307
afișare, browsere, 148
cod sursă HTML, 196
creare, 148
dimensiunea fișierului, 150
GIF-uri, 148
animat, vezi GIF-uri animate
elemente externe, 178-179
întrețesere, 152-153
limitări de culoare, 148
salvare, 159
transparente, creare, 154
JPEG, 148, 150, 303
salvare, 55
tipul fișierului, 150
versiuni cu rezoluție scăzută, 153

imagini-hartă, 13, 232, 307
cod de prelucrare, 13
coordonatele zonelor, 234-235
creare, 233
GIF-uri ca, 233
imagini, alegere, 233
zone, alegere, 233
MapEdit, 303

pentru client
atribut, 286
avantaje, 233
creare, 235-236
etichetă, 287
pentru server, 233
creare, 236-237
programe
HTImage, 236-237
Imagemap, 236-237
MapEdit, 237, 303
imagini-hartă pentru client
atribut, 286
avantaje, 232
creare, 235
etichetă, 286
imbricare, 89
liste, 89-90
stiluri, 89-90
tabele, 109
Increase Indent, comandă (meniul Format), 79
indentare, 78
paragrafe
mărire, 78
reducere, 78-79
spre dreapta, 79
suport în browser, 78
Index to Multimedia Information Sources, sit Web, 299
indicații, 32
indice, etichetă de text, 283
InfoSeek, sit Web, 248
inserare
etichete HTML, 200-202
GIF-uri animate, 189
imagini, 163
legături (noi), 127-128
multiplă, 168
tabele, 170
Insert New Link, comandă (meniul contextual), 127
Insert, comenzile meniului
Horizontal Line, 98
HTML Tag, 199-200
Image, 164, 189
Link, 128
Table, Table, 101
Target, 134
instalare
Communicator
Custom, 272-274
în Windows 95/98/NT, 271-272, 274
pe Macintosh, 275-276
Typical, 271, 273-274
fișierul arhivă Communicator, 271
Internet, 307
acces, conectare IP prin apel telefonic, 305
adrese, domeniu, 305
conexiune directă, 305
conturi, cont IP apelat telefonic, 305
furnizori de servicii, Excite, adăugare pagini Web, 251
servicii
FTP, 117-118
Gopher, 118
știri, 119
servicii de căutare, 249
Internet, 307
Internet Explorer, 258, 307
Internet Explorer Multimedia Gallery, sit Web, 298
intranet, 19, 307
introducere
text nou, 73
titluri, pagini Web, 63
introduceri (pagini Web), creare, 41
ISMAP, atribut (eticheta <IMG>), 236, 286
italic, text
cod sursă HTML, 199
etichetă, 283

Î

înălțime
atribut pentru imagini, 286
atribut pentru miniaplicații (Java), 292
atribut pentru obiecte vii, 292
încărcare 49. Vezi și publicare
adresa FTP
butonul de publicare, 246
protocoale de comunicație, 50
începători, elemente externe, creare, 183
înglobare fișiere (pentru programe-anexă), 292
înlăturare. Vezi ștergere
înlocuire
paragrafe, 58
text, 83
înlocuitori, imagini, 168
înregistrare, Communicator, 274

întindere
atribut pentru celule (tabele), 290
coloane (tabele), 290
linii (tabele), 290
întrețesere, imagini GIF, 152-153
salvare, 159

J

Java
animații, Liquid Motion Pro, 266
miniaplicații, 13
atributul de lățime, 292
atributul de înălțime, 292
etichetă și atribute, 291
parametri și atribute specifice, 292
resurse online, 300
Java Applet Directory, sit Web, 300
JavaScript, 221, 307
cod, 13
etichetă și atribute, 291
resurse online, 300
JPEG-uri, 303, 307
imagini, 148, 149, 178-179

K

Keep Images with Page, casetă de validare (salvarea imaginilor inline), 55

L

LANGUAGE, atribut (eticheta <SCRIPT>), 291
lansare
Animation Wizard, 192
Page Wizard, 28
lățime (atribut pentru)
anteturi (tabele), 290
celule (tabele), 290
imagini, 286
linii orizontale, 284
miniaplicații (Java), 292
obiecte vii, 292
tabele, 289
lățime fixă (fonturi), 91
lățime variabilă (fonturi), 91
legături, 13
activate, culori, 278
alegerea cadrelor (pentru deschidere), 215-216
Back, 140
Back to Start, 140
către elemente externe
creare, 182-183
pagini Web, 186
către pagini Web, formulare, 115
către știri, 119
către ținte, 113-116, 132-133
aflare URL-uri, 137
conectare, 116
creare, 133-135
denumire, 134
denumiri de cale relative, 116
din aceeași pagină, 135-136
din alte pagini, 136
din alte pagini online, 137
scop, 133-134
ștergere, 134
cod sursă HTML, alte pagini, 199
conectare
FTP-uri, 117
servere accesibile browserelor, 117
copiere, 124-125
creare, 113
din text existent, 128-129
denumiri de cale absolute, 117
denumiri de cale relative, 116-117, 243
formulare, 116-117
ierarhia directorului, 116-117
etichetă și atribute, 279, 281
Gopher, conectare, 117
hot links
creare, 41-42
culoare, 44
ștergere, 42
identificare, 121
imagini, creare, 171-172
inserare (noi), 127-128
lipire, 125
mailto, 121
nevizitate, culori, 278
Next, 140
proprietăți, 125-127
referire
aceeași pagină, 113
alte pagini Web, 115
fișiere locale, 113, 116
resurse (URL), 113, 116
semnături, 129-130
surse, 112
copiere, 124
imagini ca, 184
miniaturi ca, 184
proprietăți, 112
ștergere, păstrând textul, 130
testare, 261

tragere și plasare, 126-127
URL-uri, 113
mod de scriere, 114
slash-uri, 114

limbaje, scripturi, 221

limitări
document de definire a cadrelor, simplu, 211
publicarea paginilor Web, servere, 240-242

linie goală (orizontală), codul sursă HTML, 199

linie nouă (etichetă pentru), 284

linii
atribut, cadre, 290
tabele
adăugare, 108
anteturi, creare, 107
conținut, aliniere, 290
creare, 102
etichetă, 290
întindere, 290
ștergere, 108

linii de chenar
tabele, 99
atribut, 289
grosimea liniei, 103

linii grafice (imagini), 170

linii orizontale, 13, 97
atributul de aliniere, 284
atributul de lățime, 284
atributul de mărime, 284
atributul de umbrire, 284
cod sursă HTML, 199
etichetă, 284
imagini ca, 170
inserare, 97
linie goală, cod sursă HTML, 199
proprietăți, editare, 97-98
stiluri, alegere, 46-47

Link Properties, casetă de dialog, afișare, 129

LINK, atribut (eticheta <BODY>), 279

Link, comandă (meniul Insert), 128

lipire
legături, 124-125
text preexistent, 83
în Composer, 73
proprietăți de paragraf, 73
URL-uri, 124-125

Liquid Motion Pro, animații Java, 266

List Item, proprietate de paragraf, 72

List, comandă (meniul Format), 88

lista serviciilor, directoare multiple, 251

liste, 13

liste derulante
Additional Style (caseta de dialog Character Properties), 76
formulare, creare, 228

liste marcate, 86
cod sursă HTML, 199
creare, 88
marcaje
crearea imaginilor pentru, 170
stiluri, 86-88

liste nenumerotate, 86
cod sursă HTML, 199
creare, 88
etichete și atribute, 281-282
imbricare, 89-91
marcate, 86
creare, 88
marcaje (imagini), creare, 170
stiluri de marcare, 86-88
numerotate, 86
afișarea numerelor, 86
numerele inițiale, 88
stiluri de numerotare, 88
stiluri, 86
afișare, submeniu, 88
atribuire, 88
derulante, 76
Description, 87
Directory, 86
meniu, 86

LiveScript, etichetă și atribute, 291

LOWSRC, atribut (eticheta <IMG>), 286

Lycos, sit Web, 248

Lynx, sit Web, 298

M

Macintosh Picture, 179

Macromedia Shockwave, sit Web, 300

Macromedia, sit Web, 181

mailto, legături
conectare, 121
semnături, 121

Maintain Original File's Transparency Information, opțiune (caseta de dialog GIF Transparency Options), 159

MapEdit, program, 237, 303

marcaje
alegere, 45, 47
atribuire, 88
cod sursă, 199
creare, 88
crearea imaginilor pentru, 170
imagini ca, creare, 170
stiluri, 86
stiluri, 86-88

MARGINHEIGHT, atribut (eticheta <FRAME>), 291

margini, cadre, atribut, 291

MARGINWIDTH, atribut (eticheta <FRAME>), 291

MAXLENGTH, atribut (eticheta <FORM>), 288

mecanisme de căutare, 64, 307

meniuri, 307
formulare, etichetă și atribute, 288
liste, 86

METHOD, atribut, 223
<FORM>, etichetă, 287
<LINK>, etichetă, 279

Microsoft Free Downloads, sit Web, 300

Microsoft FrontPage Express, creare pagini Web, 265

Microsoft Internet Assistants, 303
creare pagini Web, adăugare, 267

Microsoft Office
creare pagini Web, 266
PowerPoint, 268
Word, 267-268

Microsoft Publisher 98, creare pagini Web, 268

Microsoft Internet Explorer 4, situl Web, 298

MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions), 307

miniaplicații (Java), 13, 307
atributul Height, 292
atributul Width, 292
etichete și atribute, 291
parametrii și atributele din etichetă, 292

miniaturi, 151, 184

modele de fundal, alegere, 44

modificare
atribute, documentul de definire a cadrelor, 212
câmpul Author, 63
spațiere imagini, 167

monopagină Web liniară, 21, 140
creare, 142
design, 140-141

monospațiate, fonturi, 71

Mosaic, 307

Motion-Picture Experts Group. Vezi MPEG

MOV (QuickTime), 180

MPEG (Motion-Picture Experts Group), 180
NetToob Stream, 303

multimedia, 307
Adobe Acrobat, 181
Adobe PostScript, 181-183
browsere text-only, 184
denumire, 181
elemente externe, 148, 151, 176
extensii, 178
fișiere, 19
fișiere neredabile, 176
formate, alegere, 177
formate multiple, oferire, 185
imagini, 178-179
imagini, avantaje, 178
începător, prietenos, creare, 183
pagini Web, referire, 186
redare și afișare, 176
referire, 182-183
secvențe audio, 180
secvențe video, 180
specifice sistemului, 176
text ASCII plat, 181
tipul și dimensiunea fișierului, indicare, 183

Clip Art Universe, sit Web, 299

multipagină, sit Web liniar, 21
creare, 140
design, 139

MULTIPLE, atribut (eticheta <SELECT>), 288

Multipurpose Internet Mail Extensions, 307

multitasking, 307

multithreading, 307

mutare
bare cu instrumente, 32
imagini, 170
text, 83

N

N, atribut (eticheta <NEXTID>), 279

NAME, atribut, 225

eticheta <INPUT>, 287
eticheta <LINK>, 279
eticheta <MAP>, 286
eticheta <META>, 279
eticheta <PARAM>, 292
eticheta <SELECT>, 288
eticheta <TEXTAREA>, 288

Navigator
deschidere, 27
pagini Web, afișare, 259
răsfoire
pagini Web, 31
trecere în Composer, 31
testarea fișierelor în, 31

NCSA Mosaic, sit Web, 259, 298

NetCruiser, sit Web, 298

Netscape, 308

Netscape Communicator (Composer), situl Web, 298

Netscape Developer's Edge, sit Web, 300

Netscape Now!, 218
buton, 50, 56
ștergere, 50

Netscape Page Wizard. Vezi Page Wizard

Netscape Plug-Ins Directory, sit Web, 300

New Image, casetă de dialog, afișare, 155

New Page From Template, casetă de dialog, afișare, 57

New Table Properties, casetă de dialog
adăugare fundal, 103
afișare, 101
parametri prestabiliți, 101

New, Blank Page, comandă (meniul File), 27

New, comandă (meniul File), 29, 154, 190

New, Page from Template, comandă (meniul File), 27, 57

New, Page from Wizard, comandă (meniul File), 27, 37

Next, legături, 140

niveluri de testare, pagini Web, 258

NORESIZE, atribut (eticheta <FRAME>), 291

normal, text, 12
cod sursă HTML, 199
pagini Web, 64

NOSHADE, atribut (eticheta <HR>), 284

Notepad, editare HTML, 203

NOWRAP, atribut
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290

numele utilizatorului, 245, 308

numerotate, liste, 86
afișare numere, 86
numere inițiale, 88
stiluri de numerotare, 88

O

obiecte vii, etichetă și atribute, 292

oferirea mai multor formate, elemente externe, 185

Off-the-Net Insider Newsletter, sit Web, 299

Open, casetă de dialog, 28

Open, comandă (meniul File), 160

Open link, comandă (meniul contextual), 57

Open Page, casetă de dialog, 28

Open Page, comandă (meniul File), 28

ordonate, liste, etichetă și atribute, 281

Organize Favorites, casetă de dialog, afișare, 125

Organize Favorites, comandă (meniul Favorites), 125

ortografie engleză, adăugare în dicționar, 81

P

Page Colors and Properties, comandă (meniul Format), 57, 63, 65, 174

Page Properties, caseta de dialog, 62
afișare, 63, 65, 174
elemente descriptive, adăugare, 62
titluri, introducere, 63

Page Source, comandă (meniul View), 18, 200, 269

Page Wizard, 35-36
adăugare conținut (în pagini), 39
aspect (al paginilor), 44
combinații de culori prestabilite, 43
culoare de fundal, alegere, 44
model de fundal, 44
personalizare, 43
stiluri de marcaje, 45, 47
stiluri de rigle orizontale, 46-47
aspectul paginilor, 36
butonul Build, 47

butonul Netscape Now!, 56
cadre, 37
CHOICES, 37
INSTRUCTIONS, 37, 39
PREVIEW, 38
creare (pagini Web)
concluzii, 42
introduceri, 41
legături mailto, 42-43
titluri, 39
hot links
creare, 41-42
ștergere, 42
lansare, 28, 37
rulare, 37
scop, 36
sit Web, 36
șabloane, 36

pagini Web, numai cu text, 151

pagini Web
actualizare, 262
afișare, NCSA Mosaic, 259
aspect, personalizare, 43
browsere, testare, 258, 261
combinații de culori prestabilite, 43
compactare, 151
creare
concluzii, 42
introducere, 41
titluri, 39
culori, 44
culori de fundal, 67, 278
drepturi de autor, 59
elemente
invizibile, 13
vizibile, 12-13
ergonomie, evaluare, 261
Excite, 251
fișiere, deschidere, șabloane, 28
identificarea elementelor, 13
legături, 121
modele de fundal, 44
numai cu text, 151
proprietăți, alegere, 63-64
publicare. Vezi publicare (pagini Web)
salvare, 48
stiluri de linii orizontale, 46-47
stiluri de marcaje, 45, 47
studiere, 269
testare, 256, 258
niveluri, 258
tipărire din Composer, 33

pagină cu stiluri, 308

Paint Shop Pro, 304
caseta cu instrumente Paint, 156
butonul Color Chalk, 157
butonul Flood Fill, 157
instrumente, 156
instrumentul Text, 158
caseta cu instrumente Select, 155
culoare de desenare, alegere, 156-158
culoare de fundal, alegere, 156-158
fișiere, deschidere, 160
imagini
adăugare text, 158
convertire, 160
convertire fișiere multiple, 160
creare, 154-156
salvare, 159

Paint, casetă cu instrumente (Paint Shop Pro), 156
butonul Color Chalk, 157
butonul Flood Fill, 157
instrumente, 156
instrumentul Text, 158

paragrafe, 12, 69
aliniere, 77, 280
cod sursă HTML, 199
etichetă, 280
indentare, 78
mărire, 78
reducere, 78-79
spre dreapta, 79
suport în browsere, 78
înlocuire, 58
multiple, selectare, 74
proprietăți, 69
Address, 71
alegere, 58
atribuire, 73, 74-75
atribute, 69
descriptive, 73
Formatted, 71-72
legături, 125
List Item, 72
Normal, 70
stiluri, 69
subtitluri, 70
sursa legăturii, 112
text, copiere și lipire, 73
singular, selectare, 74

Paragraph, comandă (meniul Format), 58, 75

Paragraph/List Properties, comandă (meniul contextual), 88

parametri, configurare
publicare, 243-244
șabloane, 55
parole, 246, 308
Paste Link, comandă (meniul contextual), 126
Paste, comandă (meniul Edit), 73, 83, 125
PCX (Publisher's Paintbrush), 179
PDF (Adobe Acrobat), 181
personalizare
aspect (pagini Web), 43
alegere culori, 44
combinații de culori prestabilite, 43
modele de fundal, 44
stiluri de linii orizontale, 46-47
stiluri de marcaje, 45, 47
culori, caseta de dialog Preferences, 64
PIC (Macintosh Picture), 179
PICT (Macintosh Picture), 179
plasare. Vezi tragerea și plasarea legăturilor
Plug-In Gallery & Demo Links, sit Web, 300
Plug-In Plaza, sit Web, 300
Point-to-Point Protocol (PPP), 308
POST, valoare, 223
poștă electronică, 308
adrese, 305
legături, creare, Netscape Page Wizard, 42-43
transmitere, situri Web, publicitate, 252
PowerPoint, creare pagini Web, 268
PPP (Point-to-Point Protocol), 308
Preferences, casetă de dialog
afișare, 30, 64, 92, 205
caseta de validare Keep Images with Page, 55
culori, personalizare, 65
opțiunea Encoding, 93
salvarea imaginilor inline, 55
tip de font, alegere, 92
Preferences, comandă (meniul Edit), 30, 64, 92, 205
pregătirea paginilor Web pentru publicare
adresa, 241
denumirea utilizatorului și parola, 242
parametri, 243
configurare, 243-244
protocol de comunicație, 240
reguli și restricții pentru denumirea fișierelor, 241
scripturi, 242
servere, cerințe și limitări, 240-242
spațiu pe disc, 241
verificarea listei de fișiere, 241-243
prestabilite
caseta de dialog New Table Properties, 101
culori, browser, 66
fișiere, servere, 115
imagini, 167
Print, comandă (meniul File), 33
profiluri (Communicator), 274
programe
cod, etichete, 284, 291-293
de desenare, 148
de navigare, resurse online, 298
de pictură, 148
eticheta pentru variabile, 284
FrameGang, 218, 302
GIF Construction Set, 31, 193-194
HTImage, 236-237
Imagemap, 236-237
Liquid Motion Pro, animații Java, 266
MapEdit, 237, 303
Microsoft FrontPage, 266
Microsoft FrontPage Express, 265
Microsoft Internet Assistant, creare Web, adăugare, 267
Microsoft Office, 266
Microsoft Publisher 98, creare Web, 268
Netscape Now!, 217
Paint Shop Pro
adăugare de text în imagini, 158
butonul Color Chalk, 158
butonul Flood Fill, 158
casete cu instrumente, 156
convertirea mai multor imagini, 160
crearea imaginilor, 154-156
culorile de desenare și de fundal, alegere, 156-158
instrumente, 157
instrumentul Text, 158
salvarea imaginilor, 159
PowerPoint, 268
scripturi, 221
Word, 267-268
programe de desenare, 148
programe de pictură, 148
programe pentru vizualizare
documente, Adobe Acrobat Reader, 302
imagini, ACDSee, 302
programe-anexă
atribute specifice, 292

browsere fără suport, 293
fișiere, înglobare, 292
resurse online, 300
Shockwave Director, 181
programe-anexă, Microsoft Internet Assistant, 303
PROMPT, atribut (eticheta <ISINDEX>), 279
Properties, casetă de dialog, afișare, 57
proprietăți
caractere, vezi și fonturi
atribuire, 93-94
extensii HTML, 92
ștergere, 94
fișiere grafice, afișare, 13
legături, 125
editare, 127
linii orizontale, editare, 97-98
pagini Web, selectare, 63-64
paragrafe, 69
Address, 71
atribuire, 73, 74-75
atribute, 69
descriptive, 73
Formatted, 71-72
List Item, 72
Normal, 70
subtitluri, 70
text, copiere și lipire, 73
sursa legăturii, 113
proprietăți descriptive
afișare, 64
stilul Definition Definition, 73
stilul Definition Term, 73
protocoale de comunicație, 50
publicarea paginilor Web, 239
proxy, server, 308
PS (Adobe PostScript), 181
offline, 252
situri Web pentru reclamă
transmiterea mesajelor, 252
publicare (pagini Web), 239. Vezi și încărcare
butonul pentru publicare, 245-246
adresa FTP, încărcare, 246
denumirea utilizatorului și parola, 246
fișiere suplimentare, includere, 246
locația prestabilită, 244
fișiere suplimentare, includere, 246
pagini Web, 48
butonul Publish (Composer), 50
servere, 49
parametri, 243-244
pregătiri, 240
adresa, 241
protocol de comunicație, 240
reguli și restricții pentru denumirea fișierelor, 241
scripturi, 242
servere, cerințe și limitări, 240-241
spațiu pe disc, 241
verificarea listei de fișiere, 242-243
servere, găsire, 239
Publish, buton, 50
Publish, casetă de dialog, 246
Publish, comandă (meniul File), 245
Publisher's Paintbrush, 179
Publishing, buton, 245-246
adresa FTP, încărcare, 246
fișiere suplimentare, 246
locația prestabilită, 244
numele utilizatorului și parola, 245

Q

QuickTime (QT), 180

R

radio, butoane de tip
atribut (HTML), 287
formulare, creare, 227
RADIO, valoare, 228
răsfoire, 308
pagini Web
Navigator, 31
trecere în Composer, 31
RealAudio, 181
RealAudio/RealVideo, sit Web, 300
reclamă. Vezi publicitate
redare, elemente externe, 176
redimensionarea cadrelor, atribut (HMTL), 291
Register Now, comandă (meniu Help), 274
REL, atribut (eticheta <LINK>), 279
relative, denumiri de cale, 116-117
DOS și Windows, 117
formulare, 116-117
ierarhia directorului, 116-117
legături, 243
Remove All Styles, comandă (meniul Format), 94

Remove Link, comandă (meniul Edit), 130
resurse (URL), legături, conectare, 113
resurse online
browsere, 298
accesorii, 300
colecții de imagini, 298-299
Java, 300-301
JavaScript, 300-301
pentru creatorii de Web, 299-300
programe ajutătoare, 300
programe de navigare pe Web, 298
programe-anexă, 300
software, descărcare, 301
șabloane, 298-299
REV, atribut (eticheta <LINK>), 279
rețele, 308
rigle. Vezi linii orizontale
rigle orizontale. Vezi linii orizontale
ROWS, atribut, 210
eticheta <FRAMESET>, 291
eticheta <TEXTAREA>, 288
ROWSPAN, atribut
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
rulare
Page Wizard, 37
programe CGI, servere, 221

S

salvare
fișiere, 29-30, 140
fișiere cu pagini Web, 59
Navigator contra Composer, 58
imagini
cu fișierele HTML, 163, 168
inline, 55
întrețesute, 159
opțiuni de transparență, 159
Paint Shop Pro, 160
pagini Web, 48
șabloane, Composer, 56
Save As, casetă de dialog
afișare, 149, 159, 160
butonul Options, opțiuni de transparență, 159
lista File Sub-Format, imagini întrețesute, 159
Save As, comandă (meniul File), 60, 140, 160, 190
Save Image As, comandă (meniul contextual), 149
Save, casetă de dialog, afișare, 30
Save, comandă (meniul File), 30, 48, 59, 159, 194
scanarea imaginilor, 149
scenariu, 20
scrierea URL-urilor, 115
scripturi, 56, 221, 308
CGI
echo, 226
EOF, 227
limbaje, 221
SCROLLING, atribut (eticheta <FRAME>), 291
scurtături, 308
secvențe audio, 180
Basic audio, 181
GoldWave, 303
RealAudio, 181
TrueSpeech, 181
Windows Sound Clip, 181
secvențe video, 180
Select All, comandă (meniul Edit), 74
Select, casetă cu instrumente (Paint Shop Pro), 155
selectare
blocul-părinte, documentul de definire a cadrelor, 214
cadre, legături, deschidere, 215-216
culori
elemente din pagina Web, 64-65
culorile de desenare și fundal
Paint Shop Pro, 156-158
pagini Web, 65
imagini pentru hărți, 233
fișiere suplimentare, includere, 246
formate de elemente externe, 177
metoda de transmitere a datelor, formulare, 224
paragrafe, 74
proprietăți
pagini Web, 63-64
paragrafe, 69
zone, imagini-hartă, 233
SELECTED, atribut (eticheta <OPTION>), 288
semnături, 14, 129
creare, 129
etichetă, 285
legături mailto, 121
Serial Line Internet Protocol (SLIP), 308

server, imagini-hartă, 232, 236-237
servere, 308
accesibile browserelor, conectare, 117
fișiere prestabilite, 115
găsire, 239
legături FTP, conectare, 117
legături Gopher, conectare, 117
programe CGI, rulare, 221
protocoale de comunicație, 50
proxy, 308
publicarea paginilor Web, 50, 240-242
Set test program name, comandă (meniul File), 204
Set the Transparency Value to the Background Color, opțiune (caseta de dialog GIF Transparency Options), 159
Setup New Profile Wizard, 274
SHAPE, atribut, 235
shareware, 308
Shareware Junkies, sit Web, 301
Shareware.com, sit Web, 301
Shockwave Director, 180
Show Component Bar, comandă (meniul Communicator), 27
Site See, sit Web, 252
situri (Web), 139 Vezi și structuri de organizare Web
Adobe Acrobat Reader, 300
All the HTML Commands, 300
AltaVista, 249
Animation Zone, 299
Association of Shareware Professionals, 301
Cello, 298
Children's Shareware, 301
Client Software Directory, 298
Clip Art Universe, 299
Cyberspace Portal, 299
de prezentare. Vezi situri liniare multipagină, 140
Developer's JumpStation, 300
Download.com, 301
Excite, 249, 251
Free Graphics, 298
Halsoft, 277
HTML Reference Guide, 300
HTTP Specification, 300
Index to Multimedia Information Sources, 299
InfoSeek, 248
Internet Explorer Multimedia Gallery, 298
Java Applet Directory, 300
Lycos, 248
Lynx, 298
Macromedia, 181
Macromedia Shockwave, 300
Microsoft Free Downloads, 300
Microsoft Internet Explorer 4, 298
Mosaic, 298
MPEG Archive, 299
Multimedia/ Clip Art Directory, 299
NetCruiser, 298
Netscape, 276
Netscape Communicator (Composer), 298
Netscape Developer's Edge, 299
Netscape Gold Rush Tool Chest, 299
Netscape Information about Java Script, 300
Netscape Page Starter, 299
Netscape Page Wizard, 35
Netscape Plug-Ins Directory, 300
Netscape Templates, 299
Off-the-Net Insider Newsletter, 299
Plug-In Plaza, 300
RealAudio/RealVideo, 300
Shareware Junkies, 301
Shareware.com, 301
Site See, 252
Softword Technology, 301
Submit It!, 252
Sun Microsystems Java Home Page, 300
Tucows Directory of Internet Clients, 298
Virtual Library, 299
Web Toolbox, 300
Web Weaver, 252
WebCrawler, 248
WebSpice, 299
WebTechs service, 257
WinWeb, 298
WWW Homepage Starter Kit, 299
Yahoo, 248
Yahoo's Clip Art Directory, 299
Yahoo's Java Directory, 301
Yahoo's WWW Listings, 299
situri hibride, 145
SIZE, atribut
eticheta <BASEFONT>, 285
eticheta <FONT>, 285
eticheta <FORM>, 287
eticheta <HR>, 284
eticheta <SELECT>, 288
slash-uri (URL-uri), 115
SLIP (Serial Line Internet Protocol), 308
SND (Basic audio), 181

software
Communicator, noutăți, 276
descărcare, resurse online, 301
freeware, 306
shareware, 308

Software Updates, comandă (meniul Help), 276

Softword Technology, sit Web, 301

Source, comandă (meniu View), 18

spațiere
atributul pentru celule (tabele), 289
atributul pentru text și imagine, 286
etichete HTML, 79
imagini, 167

spațiu pe disc, publicarea paginilor Web, pregătiri, 241

specifice sistemului, elemente externe, 177

spidere, 309

SRC, atribut
eticheta <EMBED>, 292
eticheta <FRAME>, 291
eticheta <IMG>, 286
eticheta <INPUT>, 287
eticheta <SCRIPT>, 291

START, atribut (eticheta <OL>), 281

stenografie, 309

structura paginilor Web
liniară monopagină, 141
liniară multipagină, 139
situri hibride, 145
situri stil Web, 142
sugestii
monopagină liniară, 141-142
multipagină liniară, 139
situri ierarhice, 142
situri stil Web, 142

structuri de organizare Web, 20
avizier, 21
ierarhice, 21, 142
liniare multipagină, 21, 139
creare, 140
design, 139
liniară monopagină, 21, 140
creare, 142
design, 140-142
tip Web, 21-22
design, 142

studierea paginilor Web, 269

SUBMIT, atribut, 223

Submit, buton, 223-224
incripționare, 223

Submit It!, sit Web, 252

subtitluri, 70-71
aliniere, 279
cod sursă HTML, 199
etichete, 280-281
niveluri, 70
pagini Web, 13
titluri, comparație, 62

Sun Microsystems Java Home Page, sit Web, 300

surse
documente, 124
legături, 113, 124

surse de legături, 184

Ș

șabloane, 36, 52-53
alegere, 56
conținut fals, 53
create din orice pagină, 58
deschidere, 57
descriptive, 54-55
drepturi de autor, 59
editare, 58
găsire, 56
Netscape, 52
avantaje, 56
editare, 58
noi, creare, 60
Page Wizard, 36
parametri, configurare, 54-55
resurse online, 298-299
salvare, Composer, 56
scripturi, 56

șiruri vide, text alternativ, 168

ștergere
butonul Netscape Now!, 50
coloane din tabel, 108
etichete HTML, 200
hot links (Web pages), 42
imagini, 58, 170
legături, rămânând textul, 130
linii din tabel, 108
proprietăți de caracter, 94
tabele, 101
text, 83
ținte, 135

știri (articole și legături), 119

T

tabele, 99
afișare în browsere, 101, 110
aliniere, 102
anteturi
aliniere, 290
caseta de dialog Table Properties, 107
culori de fundal, 290
de coloane și de linie, creare, 107
etichetă, 290
lățime, 290
atribut (HTML), 289
celule, 99
aliniere, 107, 290
Cell Padding, 103
conținut, ajustare, 290
culoare de fundal, 289-290
etichetă, 290
întindere, 290
lățime, 290
lățime, corectare, 107
libere, 105, 109
spațiere, 103
spațiere, atribut (HTML), 289
coloane
adăugare, 108
creare, 102
întindere, 290
ștergere, 108
creare, 101-102
culori, adăugare, 102
etichete, 289-290
formatare, 105
fundal, adăugare, 103
imagini
adăugare, 103
inserare, 170
imbricare, 109
înălțime, 103
lățime, 103
atribut (HTML), 289
creare, 103
linii
adăugare, 108
conținut, aliniere, 290
creare, 101
etichetă, 290
întindere, 290
ștergere, 108
linii de chenare
atribut (HTML), 289
grosimea liniei, 289
neregulate, 107, 109
ștergere, 101
text
adăugare, 104
aliniere, 104-107
formatare, 104
stiluri, 107
titluri
adăugare, 104
aliniere, 289
creare, 102
etichetă, 289

Table Properties, casetă de dialog
afișare, 105
creare anteturi, 107
secțiunea Cell, 107
secțiunea Row, 107
secțiunea Table, 105

Table Properties, comandă (meniul Format), 105

Table, Table, comandă (meniul Insert), 101

Tagged-Image File Format, 179

Target Properties, casetă de dialog (afișare), 133-134

TARGET, atribut
eticheta <BASE>, 278
eticheta <FORM>, 287
eticheta <LINK>, 279

TARGET, atribut (documentul de definire a cadrelor), 215

Target, comandă (meniul Insert), 133-134

tastare. Vezi introducere

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol), 309

Telnet, 309

testare
legături, 261
pagini Web, 256
browsere, 258, 261
HTML, validator, 256, 258
niveluri, 258

text alternativ, 168

text ASCII plat, 182

text îngroșat
cod sursă HTML, 199
etichetă, 283

TEXT, atribut (eticheta <BODY>), 278
eticheta <TEXTAREA>, 288
eticheta <TH>, 290

Text, instrument (Paint Shop Pro), 158

TEXT, valoare, 227

text-only, browsere, 16
DOSLynx, 16
text. Vezi și fonturi
adăugare în imagini, Paint Shop Pro, 158
adăugare în tabele, 103
ajustare, 284
aliniere, 77, 280
aliniere față de imagini, 164, 166
alternativ, 168
anulare, 83
aspect, 83-84
aspect, browsere, 92
atribute, asociere, 76
body copy, 78
casete, creare, 228
câmpuri (formulare)
atribut (HTML), 287
multilinie, etichetă, 284
căutare, 83
creare legături, 128-129
culori
de fundal contrastante, 173
pagini Web, 268
editare, 81
eticheta de evidențiere (italic), 283
eticheta de linie nouă, 284
eticheta de mărire, 283
eticheta de reducere a dimensiunii, 283
eticheta pentru bloc și atribute, 281
eticheta pentru citate, 283
eticheta pentru citate lungi, 285
eticheta pentru clipire, 283
eticheta pentru cod program, 284
eticheta pentru definiții, 284
eticheta pentru exemple, 284
eticheta pentru exponent, 283
eticheta pentru indice, 283
eticheta pentru stilul mașină de scris, 283
eticheta pentru tastare, 283
evidențiere, 81
fonturi
atributul pentru dimensiune, 285
culori, atribut, 285
eticheta pentru dimensiunea implicită, 285
etichete, 285
formatarea tabelelor, 105
imagini
ajustare, 166
atributul de spațiere, 286
indentare, 78
mărire, 78
reducere, 78-79
spre dreapta, 79
suport în browsere, 78
italic
cod sursă HTML, 199
etichetă, 283
îngroșat
cod sursă HTML, 199
etichetă, 283
înlocuire, 83
mutare, 83
normal, cod sursă HTML, 199
nou, tastare, 73
paragrafe, cod sursă HTML, 199
preexistent, copiere și lipire, 73, 84
proprietăți de caracter, 91
proprietăți de paragraf
atribuire la tastare, 76
copiere și lipire, 73
proprietăți de paragraf existente, atribuire, 74-76
spații, 79
stiluri de tabele, 107
ștergere, 83
tabele, 101, 107
verificator ortografic, 79-80
textul din legături, pagini Web, 65
textul legăturii active, pagini Web, 65
textul legăturii vizitate, pagini Web, 65
TIF (Tagged-Image File Format), 179
TIFF (Tagged-Image File Format), 179
Times New Roman, 91
tipul fontului, 91
alegere, 92
cu lățime fixă, 91
cu lățime variabilă, 91
tipuri de caractere. Vezi tipuri de fonturi
tipărirea paginilor Web din Composer, 33
TITLE, atribut (eticheta <LINK>), 279
titluri, 279
cod sursă HTML, 198
creare, Netscape Page Wizard, 39
pagini Web, 32, 62
afișare, 62
Bookmarks, 62
câmpul Author, 63
căutări Web, 62-63
creare, 62-63
directoare Web, 62
exemple, 62
formatarea caracterelor, 63
introducere, 63

subtitluri, comparație, 62
tabele
adăugare, 104
aliniere, 290
creare, 102
etichetă pentru, 289
Tools, comenzile meniului, Check Spelling, 80
tragerea și plasarea legăturilor, 126-127
Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP), 309
transmitere, date de intrare (formulare), browsere, 226
transparente, imagini, 154
trecere
de la o componentă la alta (Communicator), 27
în Composer, după răsfoire, 31
true color, 148
TrueSpeech, 181
Tucows Directory of Internet Clients, sit Web, 298
TXT. Vezi text ASCII plat, 182
TYPE, atribut, 225
eticheta <AREA>, 287
eticheta <INPUT>, 287
eticheta <LI>, 282
eticheta <OL>, 281
eticheta <UL>, 281

T

ținte, 113, 116, 132-133
aflare URL-uri, 137
conectarea cu legăturile, 116
creare, 133-135
denumire, 135
denumiri de cale relative, 116
documente, 124
referire
aceeași pagină, 135
alte pagini, 136
alte pagini online, 137
scop, 133-135
ștergere, 135

U

umbrire, atribut pentru linii orizontale (HTML), 284
Undo, comandă (meniul Edit), 58, 83
Uniform Resource Locators. Vezi URL-uri
uniform spațiate, fonturi, 71
UNIX, 309
URL-uri (Uniform Resource Locators) 113, 309. Vezi și adrese (Web)
atributul pentru imagini, 286
copiere, 124-125
alte legături, 125
lista Bookmarks, 125
meniul Favorites (Internet Explorer), 125
pagina din Navigator, 125
știri sau mesaje, 125
documente cu cadre, 291
lipire, 124-125
resurse, legături de conectare, 113
scriere, 114
slash-uri, 114
ținte, găsire, 137
URN, atribut (eticheta <LINK>), 279
USEMAP, atribut, 286
Usenet, 309
utilitare
audio, GoldWave, 303
comprimare/decomprimare, WinZip, 304

V

validare. Vezi testare, 256
validator HTML, 256
VALIGN, atribut
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
eticheta <TR>, 289
valori
CHECKBOX, 228
GET, 223
POST, 223
RADIO, 228
TEXT, 227
valori hexa, listă, 293-297
VALUE, atribut, 223
eticheta <INPUT>, 287
eticheta <LI>, 282
eticheta <OPTION>, 288
eticheta <PARAM>, 292
variabile, etichetă pentru programe, 284
verificarea ortografiei, 79-80
adăugarea cuvintelor în dicționar, 80
cuvinte care nu există în dicționar, 80

înlocuirea cuvintelor greșite, 80
renunțare, 80
verificator ortografic, 79-80
activare, 79
caseta de dialog, 79
cuvinte greșite, înlocuire, 80
cuvinte inexistente în dicționar, 79
dicționar
adăugare cuvinte în dicționar, 81
adăugare verificare limba engleză, 81
editare, 80
renunțare, 80
View, comenzile meniului
Page Source, 18, 200, 269
Source, 18
Virtual Library, sit Web, 299
viteză de descărcare, pagini Web, 150
vizualizare. Vezi afișare
VLINK, atribut (eticheta <BODY>), 278
vrăjitori, 36, 309
Animation Wizard, lansare, 192
Netscape Page Wizard, lansare, 28
Page Wizard, 35-36
adăugare conținut (pagini), 39, 41-43
butonul Build, 47
butonul Netscape Now!, 56
cadre, 37
cadrul CHOICES, 37
cadrul INSTRUCTIONS, 37-39
cadrul PREVIEW, 38
combinații de culori prestabilite, 43
culori de fundal, alegere, 44
lansare, 37
modele de fundal, 44
pagini, aspect, 36
personalizarea aspectului (pagini), 43
rulare, 37
scop, 36
sit Web, 36
stiluri de linii orizontale, 46-47
stiluri de marcaje, 45-47
șabloane, 36
Setup New Profile, 274
VSPACE atribut (eticheta <IMG>), 286

W

WAV (Windows Sound Clip), 181
Web
adrese. Vezi și URL-uri
domeniu, 306
pregătiri pentru publicare, 241
browsere. Vezi browsere
căutări, 62-63
directoare, 249
definire câmpuri (caseta de dialog Page Properties), 64
Excite, adăugare situri, 251
multiple, adăugare situri (deodată), 252
subiecte similare, găsire, 250
titluri, 62
situri 139 Vezi și structuri de organizare Web
Adobe Acrobat Reader, 300
All the HTML Commands, 300
AltaVista, 249
Animation Zone, 299
Association of Shareware Professionals, 301
Cello, 298
Children's Shareware, 301
Client Software Directory, 298
Clip Art Universe, 299
Cyberspace Portal, 299
Developer's JumpStation, 300
Download.com, 301
Excite, 249
Free Graphics, 298
Halsoft, 277
HTML Reference Guide, 300
HTTP Specification, 300
Index to Multimedia Information Sources, 299
InfoSeek, 248
Internet Explorer Multimedia Gallery, 298
Java Applet Directory, 300
Lycos, 248
Lynx, 298
Macromedia Shockwave, 300
Macromedia, 181
Microsoft Free Downloads, 300
Microsoft Internet Explorer 4, 298
MPEG Archive, 299
Multimedia Clip Art Directory, 299
NCSA Mosaic, 298
NetCruiser, 298
Netscape, 276
Netscape Communicator (Composer), 298
Netscape Developer's Edge, 299
Netscape Gold Rush Tool Chest, 299
Netscape Information about Java Script, 300
Netscape Page Starter, 299
Netscape Page Wizard, 35

Netscape Plug-Ins Directory, 300
Netscape Templates, 299
Off-the-Net Insider Newsletter, 299
Plug-In Plaza, 300
RealAudio/RealVideo, 300
Shareware Junkies, 301
Shareware.com, 301
Site See, 252
Softword Technology, 301
Submit It!, 252
Sun Microsystems Java Home Page, 300
Tucows Directory of Internet Clients, 298
Virtual Library, 299
Web Toolbox, 300
Web Weaver, 252
WebCrawler, 248
WebSpice, 299
WebTechs service, 257
WinWeb, 298
WWW Homepage Starter Kit, 299
Yahoo, 248
Yahoo's Clip Art Directory, 299
Yahoo's Java Directory, 301
Yahoo's WWW Listings, 299
stil de situri, 22, 142
design, 142
Web (WWW), 21, 309
Web Toolbox, sit Web, 300
Web Weaver, sit Web, 252
WebCrawler, sit Web, 248
WebSpice, sit Web, 299
WebTechs service, sit Web, 256
WIDTH, atribut
eticheta <APPLET>, 291
eticheta <EMBED>, 292
eticheta <HR>, 284
eticheta <IMG>, 286
eticheta <TABLE>, 289
eticheta <TD>, 290
eticheta <TH>, 290
Windows Bitmap, 179
Windows Sound Clip, 181
WinWeb, sit Web, 298
WinZip, 304
Word, creare pagini Web, 267-268
Wordpad, editare HTML, 203
World Wide Web, 309 Vezi WWW
WRAP="OFF", atribut (eticheta <TEXTAREA>), 288
WRAP="PHYSICAL", atribut (eticheta <TEXTAREA>), 288
WRAP="VIRTUAL", atribut (eticheta <TEXTAREA>), 288
WWW, 309
WWW Homepage Starter Kit, sit Web, 299

X-Z

X Window bitmap, 179
XBM. Vezi X Window bitmap
Yahoo
directorul cu imagini, sit Web, 299
directorul Java, sit Web, 301
listinguri WWW, sit Web, 299
situl Web, 250

BIBL. CENTR. UNIV. „M. EMINESCU" IAȘI
INFORMATICĂ